Broj 5, jun 1989, cena 8000 dinara

Svet igara

Posteri ROBOCOP, BLASTEROIDS...

A ŠTA DA RADIM... – specijalno izdanje, sa rešenjima za: – Batman, Total Eclipse, Bermuda Project... ● MAXI POKE CAKE



Specijalna nagradna igra super premija COMMODORE 64!

SVET KOMPJUTERA SPECIJALNO IZDANJE


BLASTEROIDS

SVET KOMPJUTERA
specijalno izdanje
broj 5, jun 1989
cena 8080 dinara

Izdaje i štampa
NO "Politika",
OOUR "Svet",
Beograd Makedonska 31

Telefoni redakcije:
011/320-552 (direktan) i
011/324-191 lokal 369

Direktor NO "Politika"
dr Živorad Minović

Glavni urednik
Branislav Jovanović

Odgovorni urednik v. d.
Ljiljana Šušatović

Urednik
Zoran Mošorinski

Stručni urednici
Vojislav Mihailović
Tihomir Stančević

Urednici izdanja:
Predrag Bečirić
Nenad Vasović

Likovno grafička oprema
Vjekoslav Šotarević

Ilustracije
Predrag Milićević

Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Saradnici:
Aleksandar Veljković
Branko Baković
Darko Ilić
Bojan Major
Goran Milovanović
Vladimir Pavlović
Aleksandar Petrović
Vladimir Pesilj
Goran Radomirović
Jelena Rupnik
Haris Smajić
Dušan Stojičević

Rukopise crteže i ilustracije ne vraćamo



Poštovani čitaoci,

Pred vama je peto specijalno izdanje našeg časopisa, posvećeno igrama.

Skrećemo vam pažnju na neke od tema u ovom broju:

- intervju sa **Milanom Stajčićem**, direktorom firme **ActiveMagic**;
- pregled igara domaćih autora koje su proteklih meseci stizale u našu redakciju, i koje su ponuđene **ActiveMagic**-u;
- u **"Svetu avantura"** naći ćete detaljan prikaz igre WAR IN MIDDLE EARTH, zajedno sa originalnom mapom;
- pod naslovom **"Posle mene vode nadolaze"** možete saznati sve o igri DAM BUSTERS, kao i istorijske činjenice o tom poduhvatu;
- u nastavku **simulacija** pročitaćete sve o igri TEST DRIVE II,
- osim standardnih prikaza igara i mapa pripremili smo i specijalno izdanje rubrike **"A šta da radim..."**, sa kompletnim rešenjima nekih aktuelnih igara;
- tu su i **"MAXI POKE CAKE"**, u kojima je poseban prostor dat Atariju i staroj, dobroj, igri ELITE,
- **nagradna igra** vredna 600 starih miliona, u kojoj je glavna premija kompjuter **Commodore 64**, obradovaće mnoge čitaoce, a oni najsrećniji će dobiti nagrade;
- nešto i **za hakere** - listinzi programa za ZX Spectrum i Amigu, kao i detaljan opis poznatog programskog paketa BEASTIE BOYS UTILITY DISK za Commodore 64,
- na kraju, **"Ekstra Amigin kutak"** naša stalna rubrika u proširenom izdanju;

Ne znamo da li je baš sve stalo u deset sekundi, ali nadamo se da ćete uživati u **Svetu igara 5**

Redakcija



Milan Stajčić
Aktivna magija na delu

Malo je domaćih programera koji dela svojih ruku ne bi voleli da vide i na tržištima gde kompjuteri imaju daleko veći značaj. Jedno od najzanimljivijih tržišta je svakako Velika Britanija. Čovek koji je bar odškrinuo vrata tog tržišta za domaće programere sasvim sigurno predstavlja zanimljiv izbor za intervju.

Milan Stajčić je direktor kompanije Activemagic koja je nagle postala veoma poznata na domaćem kompjuterskom tržištu od kada u saradnji sa Svetom kompjutera objavljuje poziv domaćim programerima da im pomogne u plasiranju igara koje pošalju za britansko tržište. Tako su Activemagic i Milan Stajčić postali imena koja, kod domaćih ambicioznih kreatora igara, simbolizuju novu nadu da će njihove igre najzad dospeti na tržište koje će i umeti da ih oceni i nagradi.

Nije bilo lako naći ga. U Jugoslaviji smo dobili njegovu londonsku adresu i telefon a u Londonu nam je rečeno da je verovatno u Jugoslaviji. Na kraju smo ipak uspeli da se nađemo u Londonu i da čitav razgovor obavimo u polumraku kafea u Južnom Kensingtonu. Razgovor je tekao spontano i veoma opušteno. Naš sagovornik je odgovarao bez zastajanja i bilo je očito da su većina naših pitanja ticala tema o kojima ima jasno formiran stav.

● Vi ste direktor kompanije Activemagic?

– **Da, ja sam glavni direktor, osim mene postoje još dva direktora.**

Smatram da je jedan od mojih najvećih uspeha plasiranje programa iz Jugoslavije u Engleskoj. Ulažem puno truda u to; Jugoslavija je moja zemlja i do toga mi je veoma stalo. Autori iz ovog dela Evrope su u prednosti zbog originalnosti svojih ideja: igre koje se objavljuju u Velikoj Britaniji uglavnom su obrade starih ideja koje se stalno iznova rabe.

● Kako je nastao Activemagic i čime se bavi?

– **Activemagic je nastao izdvajanjem iz sad već legendarne firme Mastertronic. Deo Mastertronica koji se bavio distribucijom tako je formulisan kao Activemagic kada je pre godinu dana Virgin, ogromna i veoma uspešna kompanija, kupio 45% Mastertronica. Activemagic se bavi prodajom hardvera i distribucijom softvera kao i još nekim oblastima kao što su video prava i slično.**

● Znači, vi niste izdavači igara i drugih programa?

– **Ne, još uvek se ne bavimo izdavanjem programa. Distribucija nam dobro ide. Moram napomenuti da je na britanskom tržištu čak 55 odsto naše proizvoda distributerski deo, koji uključuje i zaradu maloprodaje.**

● Kakve programe distribuirate?

– **Isključivo se bavimo „leisure" tržištom dakle samo igrama. („Leisure" bi se moglo prevesti kao razonoda).**

● Da li takva orijentacija predstavlja garanciju poslovnog uspeha?

– **To je nezgodno tržište, mada se nikad ne zna. Treba znati šta se događa. Tržište je dinamično i bilo bi dobro kada bi se moglo predvideti šta će se dogoditi. Da sam pre 5 godina imao drugačiji pogled na stanje stvari danas bih verovatno bio jedan od direktora Mastertronica. Mastertronic je počeo sa kapitalom od 5000 funti a za samo četiri godine vrednost firme je stigla do 10 miliona funti.**

U Jugoslaviji je tržište toliko „slobodno" da se ne zna šta se sme a šta ne sme. Zapadne firme se ne osećaju sigurnim da tu rade. Kada se radi o ugovaranju poslova, najveći problem je objasniti potencijalnim partnerima kolika je njihova korist. Kao da je malo ko svestan toga koliko tržište predstavljaju kompjuteri.

● Šta stoji iza toga?

– **Tržišna koncepcija i puno truda. Kao i sreća, naravno. Oni i danas, mada su kompanija koja vredi 15 miliona funti ili se bar toliko vredeli neposredno pre kupovine, imaju sasvim skromno sedište i male funkcionalne poslovne prostorije. Srž kompanije su katalozi, programi, distribucija...**

● Da li je njihov uspeh postignut zahvaljujući „budget" igrama, jeftinijim igrama koje su upravo oni nametnuli tržištu pre par godina?

– **Da, imali su pametnu koncepciju. Za veoma kratko vreme ovladali su tržištem jeftinih igara**

ma a zatim se polako proširili na mesto koje zauzimaju.

■ Activemagic takođe uspešno posluje. Potez po kojem ste veoma poznati u Jugoslaviji jeste poziv preko redakcije Sveta kompjutera svim autorima igara. Ponudili ste pomoć pri otkupu i distribuciji najboljih igara. Da li je to za vas važno koliko i za domaće autore igara?

– Ja, lično smatram da je jedan od mojih najvećih uspeha plasiranje programa iz Jugoslavije i licenciranje ovde u Engleskoj.

■ To je deo vaše poslovne politike?

– Svakako. Imam trogodišnje ugovore sa najvećim softverskim kućama, praktično sa svim softverskim kompanijama koje nešto znače i posao dobro ide. Imam ekskluzivne ugovore o zastupanju Mađara, kao i programera iz drugih zemalja istočne Evrope. U skladu s tim je i to da ulažem puno truda i u Jugoslaviji, to je moja zemlja i do toga mi je veoma stalo.

Mentalitet našeg naroda je takav da uspešnost stranca poštuje a od uspešnog domaćeg „stranca" zazire. Da mi je ime Džon Smit mnogo bih bolje prolazio. Ovako se stalno susrećem sa osećanjem da svi veruju da nešto muvam samo zato što sam domaći

● Kao da se sve više programa koji se pojavljuju u Britaniji pravi na istoku Evrope a i u Španiji. Da li je to značajan trend?

– Čitavo to kreativno područje je tek načeto i sigurno je da će sve više programa stizati iz tih sredina. Pogotovo zbog toga želim da uradim sve što je moguće da se i Jugoslavije oldjuči.

■ Šta je to što predstavlja glavni kvalitet takvih izvora? Jeftina radna snaga ili drugačiji pristup?

– Radna snaga je sigurno jeftinija ali je glavna zanimljivost u inventivnosti. Moglo bi se čak reći da su autori iz ovog dela Evrope u prednosti zbog originalnosti ideja, pošto su igre koje se u Britaniji objavljuju u najvećem delu obrade starih ideja koje se stalno iznova rabe. Ovde, ako je suditi po igrama koje sam video postoji pravo bogatstvo ideja.

■ Uostalom, i TETRIS je došao sa Istoka?

– Da. Može se slobodno reći da se tržište igara deli na ono pre TETRIS-a i posle njega. To je jednostavna, ali izvrsna ideja bila suština svega.

■ Da li takve ideje nalazite i u igrama domaćih autora? Vaš poziv se već nekoliko meseci objavljuje u Svetu kompjutera. Kakvi su rezultati?

– Izuzetno sam obradovan kvalitetom igara koje su stigle nakon tih poziva. Mogu da kažem da su za poslednja dva-tri meseca dve igre već otkupljene i biće plasirane na englesko tržište. Prva od njih je MIND TRAP autora Predraga Bećirića. To je veoma interesantna logička igra koja je urađena u sve tri verzije, za sve vodeće kompjutere za igranje, i već je spremna za izlaženje. Druga igra je, po mojoj proceni potencijalno veliki hit i predstavlja jednu od najboljih verzija PACMAN-a koju sam video. Autor je Davor Magdić, radni naziv bio je THE FINAL PACMAN, ali se to moralo promeniti zbog autorskog prava na ime „Pacman". Konačan naziv glasi PLANET 10. Te dve igre su otkupljene, a u razmatranju su još druge dve.

● Domaće autore zainteresovane da naprave sof takav uspeh verovatno će interesovati koji su to kompjuteri za koje se najviše traže igre. Vi ste ušetni tog biznisa pa bi vaš savet svakako pomogao.



– Postoje zanimljivi trendovi u rasporedu igara prema mašinama za koje su pisane. Izgleda da je ponovo došlo do oživljavanja interesovanja za Spectrum i C-64. Prema najnovijim Galupovim ispitivanjima tržišta Spectrum i dalje drži 20% tržišta dok Commodore 64 i Amstradovi računari drže po 20%. Ostalih 30% tržišta je raspoređeno između ostalih mašina, mada među njima najviše drži Atari sa svojim ST mašinama. Naravno, ako je neka igra izuzetno zanimljiva ili uspešna ona se automatski radi u verzijama za sve računare na tržištu.

■ Koji su još trendovi na tržištu igara?

– Sasvim sigurno je da će se tržište sve više okretati prema 16-bitnim mašinama kao što su Amiga i Atari ST pošto igre na njima predstavljaju sasvim nov kvalitet. Već sad se primećuje porast broja igara za Amigu, recimo.

■ Koja se kategorija igara najviše traži i najviše prodaje i da li se osećaju promene nakon uspeha TETRIS-a i „jeftinijih" igara sa idejom koja pleni?

– Sada tržište zahteva sve više igara tipa „puzzle" (zagonetka) i logičkih igara, koje su pravi hit. Naravno traže se i arkadne igre koje su uvek bile interesantne. U ostalim tipovima igara ima stagnacije. No prima vlada zatišje oko avantura i simulacija i to uglavnom zbog vrlo jake konkurencije. Igara sa „idejom" sve je više i ta situacija unekoliko liči na onu od pre 4-5 godina kada je Mastertronic bio tako uspešan.

■ Kako vam izgleda situacija na jugoslovenskom tržištu?

– Veoma slobodno.

● Slobodno?

– Da, toliko je sve slobodno da se na zna šta se sme a šta se na sme. Za Zapad je to tržište neinteresantno zato što tu praktično vlada bezakonje. Zato je razumljivo što nema investiranja. Niko se ne oseća sigurnim da tu radi.

Prema nezvaničnim procenama u Jugoslaviji ima oko 500.000 kompjutera po kućama. Recimo da se samo polovina od toga koristi za igranje. Neka svaki od tih vlasnika samo jednom godišnje kupi, iz radoznalosti, program koji smo mi izbacili na tržište – to je već veliki biznis.

■ Ipak vi ste poprilično aktivni u pokušajima da sklopite ugovore u Jugoslaviji?

– Da, meni je ipak stalo da nešto ovde uradim. Kontaktirao sam sa svim značajnim izdavačkim kućama uzdeći im saradnju. Reakcija već ima. Tako je RTV Ljubljana trebalo da izda par programa još u oktobru. U Diskosu iz Aleksandrovca bili su raspoloženi da izdaju šest programa odjednom. Pored njih razgovaramo još sa PGP RTB kao i Ei Niš od većih i još mnogo manjih firmi. Osnovni problem u ugovaranju je na žalost, u objašnjavanju potencijalnim partnerima koliko je njihova moguća korist. Kao da je malo ko svestan toga koliko tržište predstavljaju kompjuteri.

● Kako vi vidite obim tog tržišta u Jugoslaviji?

– Pa prema nekim nezvaničnim procenama (uglavnom zato što zvanične ne postoje) u Jugoslaviji ima oko 500.000 kompjutera po kućama. Recimo da se samo pola od njih koristi za igranje. Pa neka svaki od tih vlasnika koji se igraju na svom kompjuteru samo jednom godišnje kupi, iz radoznalosti, program koji smo izbacili na tržište, to je već veliki biznis. Pogotovu ako bi bio načina da se takvi programi efikasnije zaštite od zloupotreba, što je obaveza zakonodavca ako se želi pravo tržište.

● Da li nailazite na razumevanja kod domaćih firmi?

– I na razumevanje i na nerazumevanje. Većina firmi ovde navikla je da radi nasigurno. Ma šta da se dogodi, oni ne rizikuju. To je neko čudna tržišna filozofija. Sa većinom jugoslovenskih firmi sa kojima sam kontaktirao problem je u tome što bi voleli da zarade dva i po puta više nego originalni izdavač ovde, što je zaista nerealno. Ali, nađe se zajednički jezik, na kraju.

■ Uspešno prelazite prepreke?

– Ulažem puno truda. Većina dogovora pokazuje da je moguće nešto postići. Sa Ljubljančanima se, na primer, čeka samo ovaj, novi zakon.

● Da li vam je lakše da ugovarate poslove u Jugoslaviji zato što ste ipak Jugosloven koji živi i radi u Engleskoj?

– Naprotiv. To mi značajno otežava sklapanje poslova. Da mi je ime Džon Smit, ja bih mnogo lakše uspevao. Bio bih poštovani poslovni partner, strani biznismen. Ovako se stalno susrećem sa osećajem da svi veruju da nešto muvam upravo zato što sam domaći. Mentalitet našeg naroda je takav da uspešnost stranca poštuje a od uspešnog domaćeg „stranca" zazire.

■ Uprkos tome, ipak imate uspeha. Da li bar možete da komunicirate na uobičajenom tržišnom nivou sa domaćim firmama sa kojima sarađujete?

– Donekle. Moram reći da reč marketing kod nas niko ne upotrebljava. To je nepoznat pojam. Ja verujem da bi računarska industrija kod nas značajnije napredovala kad bi se malo

više potrudila oko usvajanja marketinških koncepcija.

● Pored uspešnih kontakata sa domaćim firmama uspela vam je i akcija pozivanja domaćih programera na saradnju. Da li imate još nekih planova na domaćem tržištu?

– Da, već duže vremena pokušavam da realizujem jedan ambiciozan plan. Namera mi je da osnujem u Jugoslaviji najverovatnije u Beogradu jedan kompjuterski centar uslužnog tipa. Upravo tražim odgovarajuće prostorije u Beogradu gde bi to moglo da se smesti.

● Kakav kompjuterski centar?

– Svakako ne jedan od zabavišta gde se mladi ljudi okrpljujo da bi uskali i malo se igrali na kompjuteru. Namera mi je da to bude ozbiljna kompjuterska radionica koja bi se bavila prebacivanjem (konvertovanjem) igara sa jednog računara na drugi i slično. Postoji sve veća potreba za takvim uslužnim kompjuterskim centrima. Ja bih mogao da sredim opremanje hardverom ali bi taj centar morao da se sam izdržava, bez ikakvih dotacija i to kroz 4, 5 ili 6 meseci. Posla bi bilo dovoljno. Mogao bih da obezbeđujem stalan dotok radnih zadataka. Sigurno je da kod nas ima programera koji bi to mogli i hteli da rade. Tu bi mladi programeri mogli da zarađuju zapadne plate radeći u svojoj zemlji.

● Nešto slično postoji i u Mađarskoj?

– Da, Mađari su napravili nešto slično i sad ogromnu poslovi odlaze njima. Ja ne verujem da su Mađari sposobniji od naših mladih programera samo što naši uopšte nisu organizovani. Ja se nadam da ću uspeti da realizujem ovu ideju. Samo treba malo truda i organizacije.

● Imate li još želja?

– Naravno, želja mi je da se Istok i Zapad makar kompjuterski povežu. Da postoji saradnja.

● Ta je takođe i veza između vaše domovine i Engleske u kojoj sada živite i radite?

– Ja već osamnaest – devetnaest godina živim ovde. Deca su mi rođena ovde, u Engleskoj, tu mi je kuća i prijatelji i veći deo mog života ali čovek voli da ima neku vezu sa domovinom. Ja bar moram da imam tu vezu.

● Da li ste zadovoljni svojim poslovima u Engleskoj i Jugoslaviji?

– Da, jesam, a biće i bolje. Da vam kažem nešto, je sam ponosniji i zadovoljniji kada jugoslovenski program plasiram ovde u Engleskoj nego obrnuto.

● Šta biste sugerisali domaćim programerima?

– Da rade, rade i rade. Kompjuteri su takvo polje gde pamet i rad zaista daju rezultate.

■ Jelena Rupnik
Branko Đaković
Foto: Zoran Trbović

Naše nade

Primili smo puno poziva u kojima se čitaoci interesuju za igre koje šalju naši programeri, u okviru naše zajedničke akcije sa britanskom firmom „ActiveMagic". Odlučili smo da damo kratak pregled prispelih programa, a detaljno opisujemo dva od njih.

● THE MRAVAC – autor Dejan Pejčinovski, Commodore 64

Dinamična igra sa malim, simpatičnim mravom u glavnoj ulozi. Preko 40 nivoa, dosta jednostavne grafike ali sasvim prihvatljive ideje. Može privući igrača i držati ga duže prikovanog za ekran.

● THE VAMPIRE NEST – Robert Cupec, Commodore 64

Platformska igra sa nekih 20-tak soba lepo nacrtanih. Treba skupljati predmete po sobama i koristiti ih na podesan način. Animacija je mogla biti i bolja, ali sve skupa je zadovoljavajuće.

● SVEMIRSKA JAZBINA – „Speedy Software", Commodore 64

Igra na koju smo, zbog ograničenih rokova, prosledili za „ActiveMagic", ne pogledavši je. Iz tog razloga ne možemo dati neki opširniji tekst o njoj, ali sudeći po naslovu, igra je napisana na srpskohrvatskom jeziku, pa se bojimo za njen plasman na engleskom govornom području.

● GRAPHIC BASIC – Szabolcs Barath, Commodore 64

Još jedan u nizu programa za proširenje BASIC-a. Veći na pridodatih naredbi bavi se povećanjem Commodore-ovih grafičkih mogućnosti. Efektno, mada nismo sigurni da li je i aktuelno, s obzirom na veliki broj sličnih programa koji se stalno pojavljuju.

● FLEAWRITE – Goran Orković, Commodore 64

Tekst procesor koji bi mogao bolje poslužiti kao jedna dopunjena verzija tekst editora. Program je više pisan hakerski nego programski, i ne znamo kakav će biti odgovor Engleza.

● BASIC, ASSEMBLER & HARDWARE GUIDE – Nenad Crnko, Commodore 64

Rezidentni uslužni program (sličan programima za PC), smešta se ispod Kernala i omogućuje korisniku da u svakom trenutku dobije koncizno uputstvo o BASIC-u, mašinskom jeziku ili hardveru.

● AIR RAIN – Suad Lojić, Commodore 64

„Vazdušna kiša" je talentovan pokušaj. Rađen u BASIC-u, prilično jednostavan program u kome je igrač u ulozi odbrambenog topa kojim gađa avione i uništava bombe koje ugrožavaju grad.

● MOVE IT! – Aleksandar Petrović, ZX Spectrum

U najezdi logičkih igara, član uredništva našeg lista, kreirao je zanimljivu igru, o čijem se izdavanju u „ActiveMagic" – u ozbiljno razmišlja, otkako je MIND TRAP dobro prošao. Cilj igre je poređati strelice na pravougaonoj tabli prema modelu u uglu ekrana. Da, zvuči jednostavno, ali nisu li to govorili i za TETRIS?

● TAKEN – Dejan Dedić, ZX Spectrum

Da li ste ikada igrali poznatu slagalicu s brojevima, poznatu i pod nazivom „viktorija"? E, sad ćete moći da je igrete i na Spectrumu, naravno ako bude izdata. Hoće li?



● DEATHMISSION – Ervin Varga, ZX Spectrum

Igrač je u ulozi poslednjeg branioca Zemlje od uništenja. Nalazi se u neprijateljskoj bazi u kojoj treba da sakupi predmete potrebne za izvršenje misije i kasnije da deaktivira raketu koja je tempirana. Posle deaktivacije rakete treba da nađe izlaz. Igra ima 256 različitih lokacija.

● RETURN TO HERO – Saša Pušica, ZX Spectrum

Autor je čini se konsbo tamu GREEN BERET-a za osnovu svoje igre. Dodata su nova oružja, novi protivnici i u suštini je dobro ispalo ali ipak ostaje utisak da je već viđenog.

● BLASTER IN SPACE – Saša Pušica, ZX Spectrum

Još jedna igra istog autora. Ovog puta u pitanju je solidne kosmičke pucačine, za koju postoje nade da bude prihvaćena.

● **THE CORE – Željko Milin, ZX Spectrum**

Zanimljive igre koja se odigrava na tabli 8x8 polja. Ideja je preuzeta za slične igre na PC-ju, a u pitanju je, mogli bismo reći, „proširena" verzija poznate igrice „iks-oks", zabave na školskim časovima.



● **FRIDAY 13. – Vitomir Savić, ZX Spectrum**

Avantura rađena u BASIC-u, sa temom istoimenog filma. Ne verujemo da će zadovoljiti kriterijume, zbog svoje jednostavnosti, ali u svakom slučaju želimo autoru puno sreće

● **S-S-S-S – Momir Glušica, ZX Spectrum**

Zanimljivo ostvarenje, na žalost sigurno neće biti toliko interesantno Englezima kao nama. Autor je igru pisao, verovatno, zahvaćen sveopštim raspoloženjem srpskog naroda, jer je ključni elemenat igre srpski grb. Odatle potiče i (redakcijski) naslov. Igru prati melodija „Tamo daleko". Perspektivno, ali...

● **MERCURY FIGHTER – Dubravko Gabela, ZX Spectrum**

Isturene ljudske kolonije na Merkuru napali su izvesni ratoborni, Quadraniansi. Zvezdano veće izabrale je jednog pilota da im se suprotstavi. Igrač je, naravno, u ulozi tog pilota. Poznata shema, fino urađena.

Oni su uspeli – možda ćete i vi

Posebno izdvajamo dve igre naših autora koje su već otkupljene. Opširnije o njima verovatno ćete čitati u rubrici „Bićе, biće..." u redovnom broju, samo dok stignu iz Engleske preko Holandije (verovatno svi znate na šta mislimo)

MIND TRAP

„Zamka za mozak", igra od koje je sve počelo. Autoru Predragu Bećiriću bila je potrebna jedna noć za sam program, a ostalo vreme je utrošio na „šminkanje" igre i otklanjanje bagova u čemu su mu svi članovi redakcije davali sugestije, htali to ili ne. Naslovni skrin je nacrtao naš nenadmašni ilustrator Peđa Milosavić. Igra je prilično jednostavna – velikim kvadratom se obuhvataju četiri manja kvadratna polja različitih boja. Moguće je rotirati ih na levu ili desnu stranu, a cilj je poslagati sve boje po kolonama. Na višim nivoima pojavljuju se i dodatne table, koje dosta otežavaju igru. Igra je prvobitno napisana za Spectrum, a verzije za Commodore i Amstrad su uradili Branislav Tomić i Dragan Sešaković. U engleskom časopisu „Crash" igra je ocenjena sa 84%, a poređenja radi legendarni TETRIS je svojevremeno dobio „samo" 82%.

PLANET 10

Ovu igru je napisao Davor Magdić iz Šapca. Originalni naslov igre je bio THE FINAL PACMAN, ali je morao biti promenjen zbog autorskih prava. Autor je uspeo da realizuje izuzetno kretanje duhova kao i u originalnoj igri. Osim standardnih tačkica koje se skupljaju tu je i nešto što se zove „Flob". To nešto omogućuje ekstra brzinu ograničenog trajanja, ekstra bonuse i slične stvari koje igru čine dinamičnijom. I ova igra je prvobitno napisana za Spectrum, a Commodore verziju realizuju Predrag Bećirić i Branislav Tomić. Želimo Davoru da mu igra postigne što bolji plasman na tržištu kao što je to pošlo za rukom njegovom prethodniku.

Akcija i dalje traje

Uz čestitke momcima čije su igre otkupljene pozivamo vas da i dalje šaljete svoja programska remek-dela.

Da podsetimo, akciju kojom omogućavamo dobrim domaćim programerima prodor na svetsko tržište organizujemo u saradnji sa firmom ActiveMagic Ltd iz Londona.

ActiveMagic je kompanija koja blisko sarađuje sa velikim brojem softverskih kuća iz Velike Britanije i Sjedinjenih Država.

Ako imate program za koji pretpostavljate da može konkurisati na svetskom tržištu, plasirajte ga preko nas. Stručnjaci „Sveta kompjutera" pregledaće sve programe koji pristignu na našu adresu i najbolje proslediti ActiveMagic-u.

U obzir dolaze svi tipovi programskih dela, posebno igre, i to za sve računare: Spectrum, Commodore 64, Amstrad, Amiga, Atari itd.

Bez žurbe! Svoje delo šaljite tek kada budete sigurni da je to „ono pravo", znači najbolju moguću, poslednju verziju. Ne zaboravite da napišete svoju adresu i telefonski broj!

Svet kompjutera
za ACTIVEMAGIC
Makedonska 31
11000 Beograd

● **MUSCLE BOUND – Vladimir Janković, ZX Spectrum**

Platformska igra. Skupljanje predmeta na tri međusobno povezana ekrana u više nivoa, a igrača ometaju raznorazne nemani platformskih prostora. Izuzetno brzo

● **SPLITTING SCREENS – Slobodan Macedonic, ZX Spectrum**

Slično SPLIT PERSONALITIES. Pokaže se slika, zatim rasturi i treba je ponovo sklopiti. Ima šest nivoa. Postoje dodatne opcije kao što su rotacija celih redova, „bonus ili smrt" i slično

● **MASTER COPY 128 – Vetroslav Sobot, ZX Spectrum 128**

Program za kopiranje. Trenutno postoje samo opcije za rad sa kasetofonom, ali ako bude potrebno biće urađene i opcije za rad sa diskom. Do sada najbolji program za kopiranje u svojoj klasi, a da li će Englezi biti voljni da ga objave, videćemo.

● **ZEDEX – Zrinko Zrilić, Amstrad**

Ideja sa bojenjem polja odavno je poznata, tako da ne možemo baš puno pohvaliti ovu igru. Pozdravljamo pokušaje autora, ali mora se više potruditi ako ima želju da jednog dana postane dobar programer.

● **SUPER PACMAN – Damir Petković, Amstrad**

Šta reći sem – legenda živi. Još jedan pokušaj da se jurcanje loptice i duhova poboljša dodatnim elementima. S obzirom da je jedna takva igra iz naše sredine već otkupljena, nemamo nikakvu ideju o tome šta će biti s ovom.

● **TEXT & MEMORY MONITOR – Saša Milošević, Atari 800XL/130XE**

Program omogućuje korisniku da vrši razne manipulacije s memorijom. Efektno.

● **DISK WIZARD 3000 – Arsen Torbarina, Atari ST**

Program je namenjen za editovanje diska i modifikovanje njegovog sadržaja, modifikovanje podataka vezanih uz boot sektor, rekonstruisanje oštećenih fajlova, brzo formatiranje, ubijanje virusa i „vakcinisanje" disketa.

● **DOMINO TEST – Aleksandar Caran, Atari ST**

Jedan od vidova testa inteligencije je i slaganje domina, poštujući logiku po kojoj su poređane.

● **AGE 2000 – Lazar Šestakov, PC**

Program koji na osnovu unesenog algoritma pravi BASIC ili COBOL programe, po želji korisnika. Interesantna stvarčica. Želimo uspeh njenom autoru.

■

POSLEDNJA VEST

Prilikom svoje radne posete Jugoslaviji Milan Stajčić je posetio našu redakciju i doneo nam prve plodove saradnje Active Magica i domaćih diskografskih kuća. Pošto nije naišao na razumevanje PGP RTB-a, čiji mu je direktor svojevremeno samo pokazao poster Vesne Zmijanac iza svojih leđa upoređujući njen tiraž sa tiražom programa, Stajčić je postigao dogovor sa Radio Televizijom Ljubljana. Rezultat njihove saradnje je nakolicina kaseta s igrama. Kasete sa programima su urađene na profesionalnom nivou, omoti su bogato opremljeni s jedine razlika u izgledu između originala i kasete proizvedene u Engleskoj jeste znak RTLj na omotu. Pozdravljamo spremnost Radio-televizije Ljubljana na ovakvom vidu saradnje, s obzirom na konkurenciju pirata, i nadamo se da će i ostale diskografske kuće krenuti njihovim primerom. Ko zna, možda jednog dana u kancelariji direktora RTB a vidimo Tetris umesto poluokomponovanih heroina.

■ **N V**

War in Middle Earth

U davna vremena, još pre ljudske istorije, na čudesan način bi stvorena Međuzemlja, tajanstvena domovina Elfova, Orkova, Hobita, Patuljaka i još mnogih stvorenja o kojima ljudska istorija zna samo iz priča Dž. R. Tolkina. Život u Međuzemlji je bio divan, lep, baš onakav kakav je u osnovi zamišljen. A onda su zaratili.

Dok se mutuje oko neke političke situacije i nakako, ali i rat u vezi sa prstenjem – svakom normalnom čoveku izgleda suludo. Ali svakom normalnom žitelju Međuzemlje, prstenje je osnov borbe koja voda. Naime zli vladar tame prevario je nekoliko Elfova, koji su mu i ne znajući za to, napravili najmoćnije poznato oružje u Međuzemlji. Prstenje je zli gospodar tame podelio svojim podanicima, ali jedan od njih izgubio je svoj i to vrlo nezgodno – odsečen mu je prst u toku dvoboja. Taj prsten je igrom slučajeva, dospeo u ruke Frodoa, jednog Hobita, pripadnika slobodnih nacija. Vaš cilj a to je ujedno i cilj igre WAR IN MIDDLE EARTH je da taj prsten sačuvate od sila zla, koje žele da ga se dočepaju.

Prethodne igre rađene po Tolkinovom romanima bile su nezaboravne avanture. Kuća „Melbourne House" rešila je da ih ovoga puta promeni imidž – WAR IN MIDDLE EARTH je strategijska igra. Sada je i vama jasno – treba u sukobu sa snagama gospodara zla (Saurijonske snage) sačuvati prsten. Zadatak je preneti prsten iz Rivendela na lokaciju „Craks of doom", a da vam ga protivnici ne oduzmu.

WAR IN MIDDLE EARTH je pomalo čudno koncipirana strateška igra. Ne morate voditi samo svoje jedinice ili armije, kako ste navikli već možete preuzeti ulogu i jednog od likova, odnosno kontrolisati mnogo odvojenih likova i jedinica u isto vreme. Zahvaljujući tome, može se za ovu igru reći da ima određene elemente „Fantasy role playing"-a, novog i svima poznatog načina izrade igara.

Na početku igre prsten se nalazi kod Frodoa, koji je sa svojim prijateljima Hobitima i čarobnjakom Gandalfom (sećate ga se iz HOBBIT a) pošao u svet.

Kada se igra učita i startuje, pojavljuje se velika mapa Međuzemlje. Na njoj se nalazi slabo uočljiv kursor u obliku oblačka. U uglu se nalaze tri ikone: FILES MEMO i TIME. Tu nastaju zabune. Ali, na svu sreću, redakcija „Sveta kompjutera" dobila je na testiranje originalnu verziju ove igre uz koju se, naravno, dobija lepa knjižica sa uputstvima i skraćenom istorijom događaja.

Ikona FILES služi za snimanje ili učitavanje pozicije sa diska ili kasete, ikona MEMO služi za javljanje vaših jedinica kada kliknete na nju dobijete nešto poput raporta, a ikona TIME ima posebno značenje. Kada podesite sve svoje jedinice, a to znači zadate im kretanje i to da li će se kretati sve jedinice ili samo jedna (o ovome načinu kre-



tanja malo kasnije), kliknite na ikonu TIME i počeće izvršavanje vaših naređenja.

Toliko o ikonama. Kada na bilo kojem delu mape kliknete dobićete uveličanu mapu sektora u kojem se kursor nalazio kada ste kliknuli. Kada smo već kod mapa, želeo bih da kažem nešto kako se ne bi unosila zabuna među igračima ljubiteljima strateških igara. Naime u jednom našem računarskom časopisu izašao je „originalan" opis koji je u stvari doslovno prevedeno uputstvo za igru, koje smo i mi dobili uz original. Pošto je uputstvo bukvalno prepisano, mapa Međuzemlje je prevedena kao mapa JEZGRA ZEMLJE (engl. Middle – sredina, Earth – zemlja). Tako da se zna da ta velika uvodna mapa nije ništa drugo do normalna mapa cele Međuzemlje.

Što se uveličane mape tiče sada imate kursor u obliku „ikse" na sredini ekrana. Pomeranjem palice u neku stranu počinje karakterno skrolovanje mape u tom pravcu. Na velikoj mapi je mnogo bolje prikazana geografija terena: tačno se vide jezera, reke, brda i šume. Vaše jedinice su prikazane u obliku štita.

Evo sada nešto o kontroli jedinica i likova. Kada kliknete na neki štit, nestaće kursora s u donjem delu ekrana, gde se pojavio prozor sa podacima vi preuzimate kontrolu. Sa pomeranjem palice nagore i nadole postižete „listanje" te lokacije – tačno će vam se prikazivati svi likovi i jedinice koje se nalaze na tom mestu. Tu počinje zanimljivost ove igre: svakom liku i svakoj jedinici možete podesiti poseban način kretanja odnosno drugi cilj. To postižete tako što, kada u donjem prozoru dobijete željeni lik, kliknete još jednom pucanjem i tada se pojavljuje mali meni sa opcijama: SET DESTINATION, SET TO



JOIN SET TO FOLLOW i RETURN. Sa SET DESTINATION određujete kuda treba dotična jedinica ili lik da krenu, sa SET TO JOIN pokazujete kojoj jedinici treba dotični lik/jedinica da se priključe, a sa SET TO FOLLOW pokazujete liku ili jedinici da prati neku drugu jedinicu ili lik. Kada odaberete jednu od opcija, pojaviće se dve nove opcije: INDIVIDUAL i EVERYONE. Sa INDIVIDUAL postižete da samo lik ili jedinica koje ste odredili krenu na zadatak, a sa EVERYONE određujete da svi koji se nalaze na toj lokaciji krenu u izvršavanje naređenja koje ste prethodno dali.

Preporučujem vam da likove nipošto ne puštate same da idu na zadatak, velika je verovatnoća da će negde zaginuti. Što se tiče podataka koje dobijate o likovima u prozoru, oni su redom:

Naziv jedinice/ime lika.

Ko komanduje jedinicom/ili lik, jer lik komanduje sam sobom.

Odredište lika/jedinice.

Energy – koliko će dugo lik moći da nastavi sa kretanjem (isto i za j.)

Determination – koliko je lik udaljen od odredišta (isto i za jedinicu) ▷

Steadfastness – koliko se brzo troši energija lika/jedinice.

Virtue – koliko dugo dotični lik može da zadrži prsten. Naime poznato je da su osobine prstenova takve moći da do jednog određenog trenutka pomažu, a zatim počinju negativno da deluju na lik koji ih nosi.

Bravery – hrabrost, važno u toku bitke

Strength – snaga, otpornost dotičnog lika/jedinice

Savezništvo – Fellowship – dobri momci, vaše rase Mordor, Saurona – loši likovi i jedinice, protivnici

Borba. Kada se neka jedinica susretne sa protivničkom, ili lik sa jedinicom, bićete obavešteni da treba da se uključite u bitku. Mesto boja obeleženo je sa dva ukrštena mača. Kada dođete kursorom do tog mesta pritisnite dugme pomeranjem palice levo ili desno videćete protivničke snage a pomeranje na gore pokazuje vaše snage. Još jedan pritisak na dugme prebacuje vas na borbeni ekran. Sada se kursor pomera dijagonalno, i ima oblik dva ukrštena mača. Sledi taktički deo igre pomeranjem kursora pronađite vaše trupe. Teren je prikazan iz perspektive, bez geografije kako biste se lakše snašli. Kada kliknete nekog od likova, dobićete sledeće poruke: „Not allied to Fellowship" – ako lik nije vaš saveznik. „New destination set" – ako treba da odredite kretanja lika.

„Select enemy for me" – ukoliko taj lik može nekoga da napadne.

Da ne bi bilo zabune – sada govorim samo o likovima jer se svaka jedinica sastoji iz više likova, samo se oni ne mogu udaljavati od jedinica, kao normalni likovi. Primer: jedinica od 21 Elfa – gornje odabiranje vrši se za svakog Elfa posebno. Kada odaberete neprijatelja, lik će krenuti ka njemu i početi da ga mlati. Poruka „Battle is ended" se pojavljuje u roku od dvadesetak sekundi nakon početka bitke tako da vam savetujemo da budete što brži. Ponekad će jedna jedinica doći u sukob sa drugim likom – tada je bolje da se taj lik pokupi odatle. Izbegavanja borbe je pritiskom na taster „R", a posle završenog boja na igru se vraćate pritiskom na taster <return>

Prsten kao što je rečeno, na početku nosi Frodo Hobit. On gu može predati bilo kome, na taj način što dok se nalazite u Frodovom prozoru pritisnete „R". Tada će se pojaviti lep meni sa spiskom svih onih koji prsten mogu da nose. Jedini je problem to što osoba mora biti veoma blizu Froda da bi mogla da primi prsten. Praktično, mora se nalaziti na njegovoj lokaciji.

To bi bilo sve što se tiče igranja igre, sada ćemo dati iscrpan opis svih likova ili geografije koja je u igri potrebna. Oni koji su igrali stariju igre ove serije primetiće da se ti likovi nisu naročito promenili. Inače karakter likove je jedna od presudnih stvari u igri jer nije poželjno slati u borbu plašljive Hobite ili Dwarfove (patuljke, ma koliko to čudno zvučalo). Najbolji za borbu su hrabri ljudi kao i jaki Elfovi. Evo pregleda likova:

Brand III, vođa naroda iz Dala, ne naročito velike energije, jak, hrabar, može da nosi prsten kratko vreme.

Dain II, vođa skupine od pet vitezova, dobročinitelja, posle jednog incidenta otišao u rat da se iskupi. Ima visoku energiju, hrabar je i jak, ali nema dovoljno moći da nosi prsten sa sobom. Brzo gubi energiju.

Thranduill, kralj severne države Elfova, ne bi trebalo da nosi prsten, hrabar je i jak, brzo gubi inače malu energiju.

Faramir, Denethorov dragi sin visoke energije koju veoma brzo gubi, dobar je za čuvanje prstena.

Denethor vlada Međuzemljom do povratka kralja (a što je cilj cele Tolkinove trilogije „Gospodar prstenova"), više puta pokušavao da uništi snage Saurona. Visoke energije ne gubi je lako nije sposoban za nošenje prstena iako je veoma jak i hrabar.

Eomer sin starog heroja Eomunda, inače u rodbinskoj vezi sa Denethorom od koga je dobio južni deo kraljevstva na stanje i kome je iz zahvalnosti krenu u rat. Visoke energije, hrabar i snažan, ovaj lik može da nosi prsten.

Theoden, pomalo energičan, energiju lako gubi, nije podoban za prsten.

Eowyn ima iste osobine kao i Theoden

Theodred jak, hrabar visoke energije može da nosi prsten ali se to nije preporučljiv jer lako gubi energiju i može biti ubijen,



Specifičnosti verzije za Amigu

Imajući u vidu mogućnosti za dočaravanje atmosfere „Gospodara" prstenova" sa hvaljujući izuzetnoj grafici, autori Amigine verzije su se pre svega usredsredili na to, donekle zapostavljajući strateške elemente igre.

Igra se odvija u 3 ravni, prva i najšira, jeste mapa celokupne Međuzemlje. Tu imate 4 ikone – za dobijanje spiska snaga koje su trenutno u pokretu Međuzemljom, za operacija sa diskom (snimanje pozicije ili učitavanje snimljene), za zumiranje odnosno prelazak na detaljniju mapu koja je efektivno najvažnija za igru, i za regulaciju brzine protoka vremena. Snimanje pozicija se vrši na A disketu, tako da bi za tu priliku trebalo da je „odštite". Brzinu protoka vremena je korisno menjati kad se malo toga događa, povećavati a kad je neka velika guža u toku, smanjivati.

Druga mapa predstavlja drugu ravan igre. Na njoj se vide pojedinačni likovi i skupine gradovi i ostale geografske karakteristike, čija imena ćemo saznati ako na njima kliknete mišem. Na ovoj mapi imate i ikonu za zadavanje kretanja, koja je u stvari, ključna ikona u igri. Njome likovima ili grupama, određujete kuda da idu. Vi direktno upravljate samo onim snagama koje fležuju, preostalima možete da zadate kretanje samo ako su na istoj lokaciji prisutni oni koje direktno kontrolišete

Sledeća ikona prisutna i na prvoj mapi jeste ikona za regulaciju brzine. Njena uloga je već opisana, tako da ćemo preći na narednu. To je status ikona, koja će vam dati podatke o liku ili skupini koju ste poslednju selektirali mišem. Najlepša opcija u igri jeste upravo ikona za zumiranje pojedinačnih lokacija. Omogućiće vam da vidite prekrasne pejzaže iz Tolkinovih knjiga sa više hiljada lokacija, od kojih ne postoje dve potpuno iste. Kada uđete u taj mod, moći ćete da pratite neposredno, animirano kretanje likova, kao i da primetite predmete koje je moguće pokupiti a koji mogu biti jako korisni. U ovom modu se najčešće i borbe odvijaju

Na početku igre jedini lik koji ima unapred zadato kretanja jeste Frodo koga prate Sam i Pippin. On polako napreduje iz Hobbitona prema Rivendellu, pri čemu za njim traga 9 crnih jahača, tazkozvanih Nazgula. Zato je najbezbednije da se kloni glavnih puteva, pogotovo pre nego što u gradiću Bree sretne Aragorna, moćnog ratnika koji će ih odatle voditi prema Rivendellu. Frodo će uz put više puta sresti mudrace koji će mu govoriti o udaljenim predelima i svojstvima koje poseduju ili predmetima koji se tamo mogu naći. Korisno bi da pribeležite nazive tih mesta, da bi ste ih zapazili i svratili ako se slučajno nađete u blizini. Nemojte mnogo da vrludate, naročito u početku – crni jahači mogu vrlo brzo i efikasno da završe vašu igru. Sem Froda, na početku kontrolišete i Eomera sa 120 konjanika, i Faramira sa 200 rendžera. Ne, sem Froda, glavnu ulogu u igri ima pre svega Gandalf vrhovni mudrac, koga ćete sresti tek nadomak Rivendella. On jedini ima moć da ubedi vojske da krenu za njim, tako da će on biti centralna strateška figura u igri. Ne bi bilo loše Eomeri odmah zadati da krene prema Rivendellu, jer ne sa svojih 120 konjanika predstavlja idealnu zaštitu za Froda, Gandalfa i njihovu skupinu, na putu kroz opasne predele (tako to nije po knjizi). Faramiru bi bilo najkorisnije zadati da za početak krene ka udaljenom mestu na bali mora zvanom Dol Amroth odakle će pozvati Imrahila sa svojih 500 vitezova i 700 ljudi pod oružjem u Minas Tirith. Kada vaše glavna skupina, na čelu sa Gandalfom stigne u južne predele Gondora gde su koncentrisane mnoge vojne snage dobrih sila, mnogi će početi da vam se pridružuju. Da li za početak izgubiti malo vremena i krenuti u osvajanje Isengarda, da bi se uništio zli čarobnjak Saruman? Ja sam to učinio nemajući štetnih posle-

čime bi prsten nepovratno pao u ruke neprijatelja.

Celeborn, ima iste osobine kao i Theodred samo što energiju malo lakše gubi.

Gollum, nije hrabar, nije za nošenje prstena, nije jak, ima malu energiju koju dobro čuva.

Gandalf, stari poznanik iz THE HOBBIT-a, jedan od pet čarobnjaka, poslat u rat zato što je neosporno odan starom kralju. Veoma je jak, hrabar je, nije za nošenje prstena, ima visoku energiju koju skoro da ne gubi u boju. Odličan lik za pratioca usamljenih a slabih koji mogu da nose prsten (kao što je Frodo, na primer).

Frodo, cela se radnja trilogije „Gospodar prstenova" vrti oko ovoga lika. Frodo je nećak Bilboa, junaka iz THE HOBBIT-a. Bilbo je pronašao prsten, koji je poklonio Frodu, a ovaj je otkrio njegove čudesne sposobnosti i saznao od Gandalfa da treba da ga uništi po svaku cenu. Frodo je najbolji od svih likova za nošenje prstena, premda ga to brzo iscrpi, tako da je zgodno da sa njim pođu još dva tri lika. On je veoma slab, tako da bi valjalo poslati Gandalfa sa njime.

Aragorn, lako gubi energiju, nije za prsten. Iako hrabar ovaj lik je jedna od najlošijih alternativa za bilo koji pokušaj

Boromir, brat Faramira, sa njim time Denethorov prvi sin. Visoko je energičan, nije za nošenje prstena, treba mu ga davati samo u ekstremnim situacijama.

Legolas: najhrabriji od svih Elfova, inače poznatih po hrabrosti. Ima iste sposobnosti kao Boromir.

Gimli: on je heroj koji je stigao na vreme da obavesti Froda i Gandalfa o poteri za njima. Gimli je veoma jak i hrabar, ali nije podoban za prsten.

Sam, Frodov drugar iz detinjstva, odličan za nošenje prstena. Zajedno je krenuo sa Frodom još pre izbijanja rata da uništi prsten.

Merry isto kao i Sam, Frodov je ortak. Može da nosi prsten ali kraće od prethodna dva lika.

Pippin, nepokoran, ne nije Frodov prijatelj, ali može da nosi prsten.

Elrond, najveći ratnik Elfova svih vremena, jak, hrabar, može čak i prsten dosta dugo da nosi. Nalazi se daleko od Froda na početku igre, ali zato može i te kako pomoći u bitkama.

Imrahil, hrabar i jak, ovaj lik nije podoban za takvu odgovornost kao što je nošenje prstena.

Nadam se da ćete uz ovaj obiman opis WAR IN MIDDLE EARTH-a uspeti da rešite Tolkinovu misteriju po četvrti put. Uz sve ovo, lokacija na kojoj se prsten uništava je „Craks of Doom"-a nalazi se u Orodruinu čije su koordinate N38 104E. Da biste se lakše snašli, evo nekoliko koordinata važnijih lokacija u igri: Angmar 94N 56E, Barad-dur 36N 111E, Bree 75N, 53E, Buckland 73N 49E, Bywater 78N 40E, Cirith Ungol 35N 98E, Dale 85N 103E, Dole Amroth 24N 78E, Dol Gundur 61N 84E, Edoras 44N 69E, Erebor 87N, 98E, Far Downs 77N, 31E, Forest 54N 61E, Grey Havens 75N 25E, Horelond 70N, 20E, Helms Deep 41N 65E, Hobbiton 73N 37E, Isengard 46N 65E, Isenmouthe 42N 100E, Linhirs 27N 81E, Michel Delving 77N 34E, Minas Morgul 35N 95E, Minas Thirit 37N 90E, Morannon 45N 96E, Mordor (neprijateljsko područje u koje ne biste trebali zalaziti sa prstenom, prostire se od 20-30 N do 94-128E), Orthanc 46N, 65E, Pelagir 33N, 82E, Ravendell (startna lokacija na kojoj se nalazi Frodo) 77N, 69E, Orodruin (lokacija do koje treba doneti prsten, lokacija u kojoj je „Craks of Doom" – provalija sudbine) 38N, 104E.

Srećno dragi čitaoci, vojskovođe posebno!

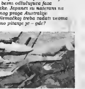
■ Goran Milovanović

dica, možete i vi. Sada je glavna stvar koncentrisati sve raspoložive snage u odbrani Minas Titiha, prestonice dobrog kralja Theodena. Kada prikupite trupe u Minas Titihu, sile zla će objaviti opštu ofanzivu. Krenuće iz Mordora na desetine hiljada Orka i drugih jezivih stvorenja, i prosto ćete se pitati odakle izviru, kada ih do sada nije bilo. Vi samo dočekujte njihove napade, i branite Minas Tirith – oni neće napasti svi odjednom već u skupinama od 2000 do 5000, što bi vaših, pretpostavljam, preko 10000 ratnika trebalo lako da savladaju. Gandalf vrlo lako gine u bitci, pazite ga da pogine što pre. Pošto je vilenjak, i on je besmrtan. Pojaviće se ponovo u pravom svetlu, i dovešće u pomoć vojsku vilenjaka koji su dosta jači od običnih ratnika. Kada se Mordor rasčisti od trupa Gospodara Tame i kada orci napuste Mt. Doom, povedite opreznog Froda pravo njemu. Uđite u Mordor na nekom zabačenom mestu i nečujnim koracima hobita prikradite se cilju. Ako stignete do vulkana i bacite prsten, uspešno ste okončali igru.

■ Aleksandar Veljković

THE DAM BUSTER:
Posle mene vode nadolaze...

Godina 1943. američke i engleske trupe su zauzele Tunis i započele pripreme za iskrcavanje na Siciliju. Naslućuje se skori pad Italije. Na istoku besni odlučujuća faza Staljingradske bitke. Japanci su naterani na povlačenje sa samog praga Australije. Evidentno je da Nemačkoj treba zadati veoma bolan udarac, samo pitanje je – gde?



Na život i smrt – Messerschmitt BG 110-G vs. Avro Lancaster

Usred, glasio bi odgovor. Bazični potencijali nemačke ratne mašinerije – rudnici uglja, skladišta goriva, revori naše sirovinske zalihe, sve ona bili su koncentrisani u prirodno najbogatijem delu Nemačke – Rurskoj oblasti. Žile kucavica Rurske oblasti bile su brane Meene i Sorte koje je trebalo razoriti. Bez struje srce nemačkog kolosa bi stalo, samo je još fališe neko ko bi taj „poslić" i obavio.

Genijalni umovi pronašli su i dvojica, inženjera astronautike i konstruktora Barnesa Vallisa (Barnes J. Wallis). Kako Britansko kraljevsko vazduhoplovstvo (Royal Air Force) nije u svojim oružanim snagama imalo odgovarajuće oružje i avione za takav poduhvat, Volisu je jedino ostalo da se baci na posao. Prvi rezultati, bomba od 31750 kg (za četiri i po tone teža od najnovijeg bombardera Avro Lankaster) nije baš uzrečila ministarstvo vazduhoplovstva. Rešenje je očigledno trebalo tražiti na drugoj strani. Potom nekoliko testova na brani Nant i gre na jezeru Rajder u Velsu i šest prototipa, zvao se jednostavno –

VALISOVA BOMBA

Karakteristike ove bombe su važne za samu igru, pa zato obratite pažnju na njih. Bomba je imala cilindrični oblik, dužinu 1,52 m, prečnik 1,27 m i tri hidrostatičke upaljača. Od 4200 kg ukupne težine čak 3000 (!) kg otpade na eksploziv ROX. Izbacivala se sa malih visina, a prilikom dodira sa površinom vode počela bi da pravi „žabice" po njoj. Na taj način bi uspela da preskoči protivtorpedna mreže (zategnute nad jezerom) ili da ih pokida usled svoje inercije. Bomba je inače smeštena u specijalni prorez pod trupom zbog čega je i usledila modifikacija aviona Avro Lankaster (sl. 1).

„Žabice" su posledica obrtnog kretanja koje se postiže sistemom lanaca i kaiša, kao i pomoću „V" nosača bombe. Izbačena bomba bi „odskakutala" do brane, odbila se unazad, ponovo se približila brani, skliznula niz ▷

njen zid, pala na dubinu od 9 m i eksplodirala (posle kažu da Valis nije bio genijalan). Pogodak je morao da bude tačno u čelo brane (isto važi i za igru) inače do rušenja brane ne bi ni došlo.

AVRO LANCASTER – DAMBUSTER

Ako bolje razmislimo Valisova bomba bi pre bila smrtonosna sekira egzekutora, dok bi se sam dželat zvao (modifikovani) Avro Lancaster MK III. Nadimak Dambuster (razbijač brana) bio je ujedno nadimak čitavog 617 eskadrona RAF-a, koji je i stvoren sa samo jednim ciljem, a to je – klasično bombardovanje. Lankaster je za ono vreme bio pravi džin, imao je raspon krila čitavih 31,08 m, dužinu trupa

vanja samog čina bombardovanja brane. Sledeće dve opcije se odnose na samu misiju; „Englis Chanel" (Lamanš) je opcija koja vas oslobodila poletanja i preleta kanala, tako da igru započinje nadomak holandske obale. Treća opcija „Scampton Field" je potpun oblik napada na brane. Nalazite se na pisti narodroma Skempton u jugoistočnom delu centralne Engleske, i spremite se da izvršite „najpopularnije" bombardovanje II svetskog rata. Misije birate pritiskom na tastere 1-3.

SEDMORICA VELIČANSTVENIH

Da biste se lakše orijentisali u avionu u toku leta, na slici 1. dat je raspored članova posade, kao

kompasa) Mala kazaljka na njemu, pokazuje koji ste krug „obrnuli", dok velika pokazuje visinu na tom krugu. Kako je plafon leta 5791 m dolazimo do zaključka da je vrednost jednog (prvog) kruga oko 28 m.

Kompas je u obliku spljoštenog cilindra. Svoj pravac i smer leta podešavajte shodno informacijama koje ćete dobiti od navigatore (te ste vi sami na 5 ekranu), ali o tom potom.

Veštački horizont će vam pokazivati položaj krila u odnosu na zemlju, na njemu možete očitavati nagib prilikom skretanja u stranu (usled promena kursa ili manevrisanja nad branom). Kada je ispunjena površina bez nagiba, onda letite po horizontali.

Poslednji instrument na ovom



Slika br. 2: Brana Mee i akumulaciono jezero reke Rur, 1943.

21,18 m i visinu od 6,25 m. Pokretala su ga četiri vrlo snažna, Pakardova, Rols Roja motora Merlyin 28, sa 4X1318 – 1590 KS

Posadu ovog gulijata sačinjavaju sedam, posebno odabranih pilota RAF-a. Vi ćete se naći u ulozi svakog od njih, sa manje ili više aktivnog učestvovanja. Ujedno budite sigurni – uzbuđenja su na pomolu.

Sama igra pruža više faza prve misije (i razloga nastanka) 617 eskadrona, koje su raspoređene u određenim opcijama.

Opcija „Practice Dam Aproach" pruža mogućnost uvežba-

i oznaka numeričkog tastera koji vas postavlja na mesto željenog člana posade.

Prvi član posade je kapetan (i pilot) aviona. U igri na raspolaže se „dva i po ekrana". Prvi ekran se dobija pritiskom na taster 1, drugi – na taster 7, a onaj „pola" na taster 6.

Prvi ekran prikazuje instrument tablu i staklo kabine aviona. Na instrument tabli se nalazi (sa leva na desno) visinomer, kompas, veštački horizont i brzinomer.

Visinomer je instrument sa kazaljkom (kao i svi ostali osim

ekranu je brzinomer. Postoje dva karakteristična položaja kazaljke instrumenata (9 i 3 sat), ali više o njima kad budemo poleteli.

Funkcija džojstika na ovom ekranu je pilotska palica, sa već poznatim komandama, napred – poniranje, prema sebi – propinjanje i levo-desno – nagib u stranu.

Drugi član posade (taster 2) je mitraljezac, smešten u nosnoj tureli. Prednja obrtna kupola naoružana je sa dva Brauning mitraljeza cal 7,7 mm, i iz nje ćete krčiti put svom „razbijaču"

Sada džojstik menja funkciju u pokretanju mitraljeza, čiji je nišan prikazan u obliku krstića. Moguće je pucati i kratko i u rafalima, a kako su Lankasteri bili opskrbljeni ogromnim količinama municije, neograničen broj metaka i nije neko pravo odstupanje od stvarnosti.

Taster 3 vas, takođe, stavlja u ulogu mitraljesca, ali onog u repnoj tureli. Sve što važi za prvog važi i za drugog mitraljesca, osim što ovaj neće „krčiti put" već će „čuvati" sa svejim Lankasterom. Ova kupola će biti veoma korisna kada vas nemački noćni lovci Messerschmitt BF 110-G budu napali sleda.

Sledeći iz posade (taster 4) je bomber. Njegov položaj takođe možete naći na slici 1. U toj malej kupoli bomber podešava nišanske sprave i navodi avion direktno na cilj. Nešto više o ovome kada budemo proučavali bombardovanje. Samo da kažem da prilikom naletanja akumulacionog jezera, bomber preuzima na sebe upravljanje avionom, što su programeri Sydney Development a izuzetno lepo osmislili.

Peti član posade je navigator. Gledajući kroz njegove oči vidimo raširenu mapu (tačnije jednu šestinu mape) na navigatorskom stolu. Krstić na mapi možete zamisliti kao vrh prsta ili tačku u koju gleda navigator.

Njega pokrećete džojstikom a njegov položaj pratite na navigatorskom kompasu (sredina gore). Položaj krstića će na pilotskom kompasu biti obeležen crtom, pa na osnovu nje vršite navođenje vašeg Lankastera (crtu postavite na sredinu pilotskog kompasa – i letite na izabrano odredište). Na mapi su ucrtani svi važniji objekti kao na primer, gradovi, fabrike, lovački aerodromi Luftwaffe-a, reke i svakako brane (crvene boje). Imajte u vidu da gradove (kružići) štiti jaka protivvazdušna odbrana, fabrike „Balani-bombe" kao i to da se stalno na meti ref lakiera. Vama sada ostaje da izaberete pravilnu maršrutu. A te su, ponavljam, i kalnoi sa svojim smrtonosnim mrežama o koje su okačene bombe. Trudite se da vam maršruta bude sto jed nostavnije a da pritom ako ste što drugo bar izbegnete lovačke aerodrome.

Na mapi je prikazana i sličica vašeg aviona. Prelazak sa dela mape na kojoj je avion, na onaj deo gde je krstić, vrši se pucanjem. Na ovaj način možete vršiti i praćenje aparata kao i eventualnu promenu kursa. Najbolje je da branu priđete sa zevo-

rastoka akumulacionog jezera, jer ćete tada imati dosta vremena da korigujete pravac i smer aviona prema brani. Napadajte direktno niz reku Rur (strelica na slici 2) a još neke pojedinosti u vezi sa ovim nešto kasnije.

Pritisak na taster 8 vas stavlja u dvojaku ulogu, pilota aviona i mehaničara letača. Uloga mehaničara je da vrši sitnije popravke po avionu zbog kvarova nastalih u toku borbe. Njegov konkretan zadatak je da „izbavi" motore ali idemo redom.

Na ekranu primećujete osam merača, raspoređenih u dva reda sa po četiri instrumenta u svakom. Prvi red pokazuje dotok goriva u motore (za svaki motor posebno). Ispod pokazivača nalaze se regulatori opterećenja (levo) i dotok goriva (desno). Ako neki motor opteretimo, recimo, sa 3/4 maksimalne snage biće potrebno da mu obezbedimo i odgovarajući dotok goriva. U protivnom moglo bi da dođe do oštećenja motora pa čak i do toga da se motor upali. Da se to ne bi dogodilo gorivo pažljivo prosleđujte do motora. (Regulatori su u pravcu gornje polovine podešavača snage motora).

Ako želite da baratate sa jednim (uz pomoć pucanja) na delo – i gotovo. Na ovaj način ste prekinuli dotok goriva u motor, uključili ugrađene aparate za gašenje požara i postavili krake elise „na nož", čime ste smanjili trenje elise oštećenog motora o vazduh, i omogućili da avion koliko-toliko brže leti. Do izbacivanja stižete tako što postavite malu tačku ispod odgovarajućeg regulatora (potiska ili dotoka) i gurnete palicu napred. Na regulator potiska se možete vratiti povlačenjem palice ka sebi. Kao indikator oštećenja služi vam treperuća „8" u donjem delu ekrana (sredina) a i kazaljke na instrumentima merača (u vezi sa tim motorom) takođe trepere.

Upamte: kad god bude zatreperio neki broj u donjem delu ekrana, znajte da se kod tog člana posade nešto dešava.

Na ekranu sedam nalaze se komande vezane samo za poletanje. U gornjem redu su instrumenti na kojima se skala kreće od oznake F (full – pun) do E (empty – prazan). Ne odugovlačite suviše sa poletanjem da vam se „rezervoar" vazduha za pneumatske flapsove ne bi ispraznio, već odmah startujte mašine. Na ovom ekranu se još nas). Tu se nalazi i raport u kojem su zabeležena oštećenja na avionu, kao i koji su motori u „autu" (damage report). Ako su vam razbijeni reflektori na donjoj strani trupa onda nećete moći da gurnete desnu ručicu na četvrtom ekranu. Obaveštenja o svemu ovome, kao i razlozima pada aviona takođe ćete naći na ovom ekranu.

To bi bilo sve o posadi aviona, tako da se sada možemo spremiti za poletanje i vazdušni boj.

SCAMPTON FIELD

Pre nego što startujete motore zamislite toplu majsku noć, vedro nebo nad zapadnom Evropom i pun mesec na njemu. Ta noć između 16. i 17. maja 1943. godine kada je bio najviši vodostaj reka Rur, mnogima će ostati u sećanju. Vaš pretpostavljeni u ovoj akciji i čovek koji će vas navoditi nad branom je Gej Pearso Gipson (Gay Penrose Gibson) koga su direktno iz taksija (pošto se spremao da otputuje na odmor) dovukli na pripreme i postavili na čelo 617. eskadrona. Zamislite njegov ledeni glas koji kaže: Gospodo, sada je tačno... deo aviona, po sada vaš bombarder rula na prednjem stajnom trapu. Kada avion stekne dovoljno veliku brzinu, potrebnu za poletanje (300 km/h), kazaljka će pokazati „jedan sat" a vi ponovo povucite džojstik prema sebi – i eto vas u vazduhu.

Sada se brzo prebacite na opciju 4: smanjite opterećenje motora na 3/4, uskladite dotok goriva (regulatori malo iznad horizontala u odnosu na prethodne menjače) pa na opciju sedam. Klizač na pola, zavrnite preklopnik i uvucite stražnji trap. Sada preuzimate ulogu pilota.

Ako visinomer fleširuje znači da letite suviše nisko. Taj „fleširajući" krug je do 28 m visine, a svaki sledeći je po 320 m. Dok ste u prvom krugu nemojte manevrisati da ne zakačite nešto krilima. Zato se prvo popnite na neku malo veću visinu pa se onda postavite na izabranu maršrutu. Sada otvorite „četvore oči" jer radar će se ugraditi na avion tek kroz nekoliko godina.

NA ŽIVOT I SMRT

Opasnosti koje vas vrebaju mahom ste već upoznali. Sa Zemlje, to su bleštevi reflektori i „flakovi" nemačke PVO. Topove


Crtež: Ognjen Petrović

Slika br. 1 „Razbijač brana" sa Vallisovom bombom pod trupom i rasporedom posade

sklopu sa pucanjem vršite promenu položaj menjača (maksimum je na vrhu). Međutim ako želite da regulišete sve potiske ili dotoke odjednom, onda tačku ću postavite u neutralni položaj između 2 i 3 menjača dotoka, odnosno potiska, a dalje je isto kao kod primera sa jednim regulatorom.

Tehničar letač barata sa preklopnicima u gornjem desnom uglu, obeleženim 1-4. To su „izbacivači" motora. Njih ćete koristiti kada vam u toku igre bude oštećen neki motor koji će uskoro početi da gori. Da se požar ne bi proširio na susedni motor, ili da se ne bi upalilo čitavo krilo i avion pao vi lepo povucite prekidač upaljenog motora klopnik za baratanje sa stajnim trapom (desno). Pri poletanju, klizač gurnite do vrha i odvrnite preklopnik (pucanje + gore) a u toku leta klizač postavite na sredinu, zavrnite preklopnik i uvucite stajni trap (pucanje + gore).

Taster 6 vas stavlja u ulogu radiste. Ali kako igra ne podrazumeva komunikacije sa drugim Lankasterima i bazom, stroitelji radisti su uvalili da se muči sa statistikom i da beleži oštećenja na avionu. Raport radiste će pokazivati vaš skor sa „mesecima" broj reflektora u koje ste „uleteli" kao i broj onih koje ste razbijali (spot lights). Tu je i broj balona na koje ste naleteli kao i broj onih koje ste skinuli (ballo-

Pritisnite taster 5 (navigator) i brzo odvedite na početak akumulacionog jezera, jedne od brana koje želite da bombardujete. Ovako izabrana maršruta je najjednostavnija, i najbolje bi bilo da se nje i držite. Sada dajte znak kontroloru leta da ste spremni za poletanje (palac gore!) pa pritisnite taster 7. Tu gurnite levi klizač do vrha i odvrnute obrnuti preklopnik flapsova. Sada pritisnite taster 6 stavite potisak do kraja i uskladite dotok goriva. Ako je sve na „maksimumu" pređite na opciju 1. Pratite kazaljke brzinomera i čim ona dođe na „devet sati" (oko 150 km/h) povucite palicu ka sebi. Pošto je stvorena jaka sila potiska podignut je repni nećete moći da uništite (u „damage report"-u broj pogodaka flakova je označen sa „flak hits"), ali ćete zato moći da uništite sve ostale.

Reflektore uništavajte pucanjem malo ispred njih, ali računajte na to da se vi krećete. Za „gašenje" reflektora koristite (za svaki slučaj) rafalnu ali i preciznu paljbu.

Baloni sa razapetim „đavoljim mrežama" su najopasniji protivnici. Postavljeni su svuda i mogu da izazovu direktno obaranje aviona u slučaju da dođe do sudara, zato bez šale sa njima. Pozitivno je to što je dovoljan samo jedan pogodak (ali precizan) da bi se oborili. Nikada ih ne puštajte preblizu avio- ▷

na i uvek im dajte „prioritet" sa obaranje.

Kao poslednji neprijatelj ostali su dvomotorni noćni lovci – presretači ME 110. Karakteriše ih velika brzina kretanja kao i manevrisanje, pa ćete protiv njih morati da ratujete rafalnom vatrom iz vaših Brauninga. Bitno je da zapamtite u slučaju da vas presretne „meser" znajte da u blizini nema balona, pa se slobodno usredsredite na obaranje nezvanog gosta. Takođe nastojte da predvidite manevar pilota Luftwaffe-a, kako bi vaši rafali bili upućeni na pravo mesto u pravo vreme. Cilj „mesera" su vaši motori, pa zato stalno budite na oprezu, u slučaju da im pođe za rukom (krilom) da vam oštete motor, da ga istog časa stavite u „aut".

KITCHEN DUTY

Iza ovog pomalo neobičnog naslova krije se naziv za završnu fazu misije na branu. Ovaj deo igre je najkompleksniji (kao i u stvarnosti) pa se zato spremite za veliku borbu. Za vreme treninga 617. SGN-a od posade Lankastera se tražila do tada neviđena preciznost. Bomba je morala biti izbačena sa tačno 18 metara visine paralelno sa površinom vode. U tom trenutku „dambuster" sme da se kreće brzinom većom od 400 km/h, a i udaljenost od brane mora biti tačno 370 m. Čih pogodite kakvu će preciznost zahtevati tak autori igre.

Zbog svega ovoga je i ugrađena opcija treninga pa se njoj posvetite pre nego što se odlučite za stvarnu misiju. Kada se lepo budete istrenirali, kompjuter će vašu vežbu prokomentarisati u stilu „mislim da sada možete odigrati igru..." ali pre toga neka uputstva.

Kao prvo, prilazak brani. Kada se budete našli u blizini tačke koja ste odredili za orijentir prve osmatrate, kratkim pređite na branu, pa zatim uhvatite novu osmatraču. Pošto se ova akcija odigrava noću, bićete primorani da koristite reflektore pod trupom. Međutim često se dešava da vam protivvazdušna odbrana uništi reflektore pa će se time i smanjiti vreme za uočavanje brane. Ali posle izvesnog broja partija to i neće biti neki problem.

Zato se stavite u ulogu pilota (1) i obrušite vaš avion do visine od pomenutih 18 m. To je na „fleširajućem" krugu nešto ispod devet sati. Sada odaberite ugao što blažeg propinjanja (ali da se u trenutku „X" nađete baš na toj visini) po slobodnoj proceni. Pošto ste podesili visinu – ostaje da podesite brzinu (6). Kao poređenje uzećemo položaj motora iz opcije „Practice Dam Aproach". Položaj regulatora (nad branom) mora biti za „2-3 milimetara" niži u odnosu na položaj u toku leta. Isto važi i za regulatore dotoka. Uostalom trenirajte malo. Nevolje nastaju kada vam je neki motor u „autu". Logično je da tada potisak ostalih motora mora biti veći da bi se postigla tražena brzina. Te vanredne slučajeve ostavljamo vama (kao zanimaciju) uz jedan savet: Zapamtite položaj kazaljke brzinomera kada je sve O.K. pa onda tedirajte ostale slučajeve kada koristite 3, 2 ili 1 motor. To radite u opciji 1, a koristite „izbacivače" sa ekrana 6.

Ako uzmemo da ste se do brane probili sa sitnim oštećenjima i da ste lepo usaglasili brzinu i visinu, ostaje još da odredimo trenutak izbacivanja Valisove bombe.

Pošto ste zauzeli pravilan kurs prebacite se na ulogu bombera, odvrnite desni preklopnik (ne pre nego što ugledate branu!) i gurnite desnu ručicu na gore. Ručicom ste aktivirali reflektore i sada jedino ostaje da njihove mlazeve postavite tako da budu razdvojeni za nešto manje od prečnika jednog mlaza, ali da prethodno ne budu dovođeni na preklapanje. Ako su vam reflektori uništeni rafalom će se zaglaviti i čaki pozno podešavanja osvetljenja biće onemogućeno. U svakom slučaju sada pređite na ekran 2.

Odvrtanjem preklopnika na ekranu 4 uključili ste nišan za branu. Ako niste dovoljno blizu brane možete da naletite na neki balon, ali kako je prednja turela promenila ulogu u nosnu kupolu bombera, odbrana je nemoguća. Zbog toga smo vas malopre i upozorili. Ali pošto ste vi sve lepo uradili ostaje samo da precizirate put ka brani (palica levo tj. desno na ekranu dva), i da kada brana simetrično upadne u novi nišan (brana treba da bude u liniji sa delom nišana koji „štrči") pritisnete pucanje.

EPILOG

Na ekranu koji sledi dobićete komentare o misiji. Ako nešto niste lepo uradili, brana neće biti razrušena, ali će vam zato biti ispisani razlozi vaše greške, u vezi sa visinom, brzinom i momentom ispaljivanja. Ako ste sve uradili kako treba (u liku bombera, poručnika po činu) čestitaće vam uz one obavezno „You've done it!"

Ako branu niste razbili iz prve, ne očajavajte. Budite srećni što ne spadate u posadu jednog od 8 Lankastera koji se ni kada nisu vratili na Skempton Fild. Britanci su u akciju poslali 19 Dambastera, ali je brana Men razorena tek u 8. talasu pod budnim okom Gej Gibsona. Brana Eder je razbila posada kapetana Les Najta (Les Knight) dok je brana Seret ostala gotovo neoštećena.

Momci iz 617. SQN-a uspeh iz majske noći više nisu ponovili do kraja rata. Za zasluge na svojoj prvoj misiji na čelu 617. SQN-a, Gej Gibson je odlikovan Viktorijinim Krstom. Ako ste razrušili branu slobodno očekujte odlikovanje za pokazanu hrabrost u toku misije koje će pored vas i Lej Najta dobiti još 31 preživeli član 617. eskadrona. To će ujedno biti i najveći broj odlikovanih pilota ikada zabeležen u nekoj jedinici kraljevskog vazduhoplovstva, u čijim ulogama ste se našli i vi makar i u jednoj video igri...

* * *

Zbog starosti igre „Sydney Development" a (1984) i nedostatka originalnog uputstva, autor članka je u tu svrhu koristio knjige „Crne ptice" i „Pakao iz vazduha" iz edicije „Ilustrovana istorija vazduhoplovstva".

■ **Goran Radomirović**

KOMANDE SA TASTATURE

Taster	FUNKCIJA
1	Pilotska kabina
2	Nosna turela
3	Repna turela
4	Bomber
5	Navigator
6	Motori
7	Instrumenti za poletanje
8	Statistike
F1,restore	Nova igra
F5	Zvuk (uk/isk)
F7,space	Pauza

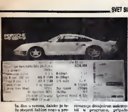
slika br 4

TEST DRIVE II: Amigini drumovi

Dok mašina od 500 konja podrhtava u iščekivanju, pogled vam je uperen u put koji vijuga kao zvečarka kroz pustinju. Samo trenutak kasnije instiktivno dajete gas, zaglušuje vas urlanje moćne mašine i škripa točkova, čim počnu da grabe asfalt, bivate katapultirani na svoje veliko drumsko iskušenje. Nakon veštog vijuganja kroz prilično gust saobraćaj stižete na cilj, brže nego što je bilo ko koga ste na putu sreli imao šanse

Ovo je bio samo jedan insert doživljaja koje vam nudi TEST DRIVE II najnovija najozbiljnija i najkomplekdnije simulacije vožnje na Amigi. Program je svakako dostojan naslednik svog slavnog prethodnika, mada se mora priznati da ostavlja još dovoljno prostora za razvoj ideja za neku ovu tusina trojku.

Šta je novo? To su pre svega novi automobili napravljeni nakon što je stari program izbačen na tržište i obilje novih opcija za vaš automobilistički užitak. Raskošno napravljen program, zauzima 2 diskete. Jedna je *scenery* disketa, tako da ćete ubuduće sem u simulacijama letenja, i u simulacijama vožnje moći da uživate u promeni pejzaža kroz koji vozite. Već i originalna disketa, za razliku od starog programa nudi vam 3 bitno različita pejzaža: čumoviti pustinjski i planinski. Ovaj poslednji je u odnosu na nekadašnji obogaćen još i tunelima, uz dinamičniji reljef i povremeno izlaženje na zaravan. Pejzaži se smenjuju tako da ćete u 6 etape svog programa po dva puta iskusiti svaki, mada je konfiguracija staze u oba potpuno različ-





ša. Sve u svemu, daleko je teže stvoriti šablon nego u prethodnom programu, utoliko više što postoji bar 5–6 različitih šema za pojavljivanje drugih kola – nećete ih uvek sresti na istom mestu.

Nova opcija, koja programu daje posebnu draž, jeste mogućnost da se utrkujete sa drugim kolima koja vozi kompjuter. To može da bude bilo koji od automobila, koji su i vama na raspolaganju, čak i isti kao vaš.

Novi program mogu da voze i oni koji nikad nisu seli za volan i prekaljeni vozači – ima 12-tak stupnjeva težine upravljanja od kojih prve 4 čak daju automatsko menjanje brzina (ovo je opcija koju će svaki pravi ljubitelj sportskih kola sa gnušanjem odbiti).

Automobil snova

LOTUS TURBO ESPRIT – Počeću od najslabijeg među velikanima, poslastice ću sačuvati za kraj. Ova su kola preneta iz starog programa gotovo bez izmena, sa samo par beznačajnih modifikacija na karoseriji. Radi se o mirnoj mašini sa „jedva" 223 konjskih snage, čije je ubrzanje umereno (0–100 za 5,7 s), a maksimalna brzina skromna (264 km/h). S obzirom na svoj neracionalno veliki broj obrtaja pravi buku nesrazmernu njegovim performansama. Preporučio bih ga za početak onima koji nemaju iskustva sa snažnim kolima, često za privikavanje. Ovaj auto, kao i preostala 3 preneta iz prvog programa, prikazuje brzinu u miljama.

LAMBORGHINI COUNTACH – Ovaj možda najsavremenije dizajniran automobil u programu, pripada prvoj generaciji superautomobila prisutnoj još u TD I. Tamo je sa svojih 450 konja i ubrzanjem od 0–100 za 4,7 s bio najstartnija mašina, koja je mnogima prirasla za srce. U međuvremenu su urađene neke promene na motoru i prenosu, koje su mu neznatno smanjile brzinu (301 km/h), ali su dovele u red njegovu čuvenu drugu brzinu, i učinile ova kola mnogo udobnijim i pouzdanijim za vožnju. I sam zvuk motora je izmenjen tako što je dobio karakterističan prizvuk koji imaju svi italijanski automobili, a koji nekako čudno prija uhu.

> ### Scenario na disketi
>
> Vizije o tome kako će izgledati SCENERY diskovi nedavno su se u potpunosti obistinile: scenariji su počeli da pristižu i pre nego što se očekivalo, a prvi od njih California Scenery, kao da je opisan u poslednjem pasusu ovog teksta. Često se vozi pored mora da bi se brzo skrenulo na vijugav planinski put uz ekilje sekvoja (čuveno kalifornijsko drvo) i četinara. Na 6. etapi prelazite 2 kratka mosta, pre toga ćete moći da probate vožnju po širokom putu sa 4 trake, sa koga ćete jednim dugim tunelom stići direktno u San Francisko. Ni more nije jednolično, imaćete prilika da primetite 2 ostrvca sa svetionicima. Sve u svemu, i više nego što je bilo očekivano.

FERRARI TESTAROSSA – Pojavom nove Ferrarijeve formule 1 u sportskoj karoseriji (F 40) Testarossa je promenila namenu – postala je auto za one kojima su na prvom mestu lepota i udobnost. I pored toga što se sa užitkom vozi, njene su performanse još uvek impresivne i omogućuju vam da je poterate punih 304 km/h. I dalje je direktan konkurent Countachu.

CHEVY CORVETTE ZR I – Jedini američki pravi sportski auto, sa novim motorom i čak 6-stepenim menjačem, predstavlja ponos američke automobilske industrije. Konačno, sa svojih 302 km/h može ravnopravno, pa čak i nadmoćno da se nosi sa Testarossom i Countachom. Njegov prenos je vrlo zanimljiv: dok većina kola već negde oko 200–220 km/h ulazi u poslednju brzinu, njegovu šestu ćemo smisla koristiti tek iza 280 km/h.

PORSCHE 959 – Uz F40 svakako najčuveniji sportski auto današnjice. O njemu je pre jedno 2 godine mnogo pisano, iz čega se može zaključiti da je poslednje čudo tehnike. Potpuno kompjuterizovan, prilagođava se vašem načinu vožnje i pruža potpunu bezbednost. Ima savršeno izbalansiran šestostepeni prenos, koji omogućuje optimalno kontrolu brzine. Zahvaljujući svom pogonu na sva 4 točka, izuzetno dobro leži na putu, i izuzetno je startan bez proklizavanja točkova – ostvaruje fenomenalno ubrzanje od 0–100 za samo 3,6 sekundi! Brzina koju ostvaruje baca ga svakako iznad dotadašnje konkurencije – 331 km na sat.

FERRARI F40 – Ferarijev odgovor na Porsche 959 mogao se ovako brzo očekivati. Međutim, svesni da tehnologiju ugrađenu u ovaj Poršov auto gotovo da nije moguće nadmašiti, Ferarijevi konstruktori su primenili sasvim drugačiju filosofiju. Na donji postroj i motor formule 1 montirali su standardnu, aerodinamičnu šasiju sportskih kola, pazeći pri tom da ne ugrade ništa suvišno, kako bi težine bile minimalne. Svim tim postigli su da ovo budu jedina kola sa boljim ubrzanjem od pomenutog Poršea i nešto većom brzinom – 336 km/h. Efektivno, rezultati ova dva automobila su vrlo slični.

RUF TWIN TURBO – Stari Porše 911 ručne izrade, sa novim motorom, ispostavilo se da može bez tehnologije 21. veka da konkuriše kolima koja predstavljaju vrhunski domet savremenog inženjerstva. Ova kola su jednostavan, standardan sportski auto sa ubrzanjem približnim svojoj dvojici konkurenata i brzinom koja zapanjuje – 354 km/h. Ostaje jedino pitanje da li je klasično napravljen sportski auto bezbedno terati preko granice snova?

* * *

Iako program obiluje detaljima koji ga čine superiornim u odnosu na prethodnika, a koji su plod prirodne evolucije u izradi simulacija, ono što u programu najviše oduševljava jeste upravo njegova mogućnost nadgradnje: moguće je menjati diskove sa pejzažima i kolima, tako da ćete uskoro moći da vozite i pored mora, preko mostova, autoputem, a i da isprobate mnoga druga kola koja nisu obuhvaćena originalnim diskom. Sem trenutne dominacije u svetu simulacija, TEST DRIVE II ovim obezbeđuje sebi budućnost.

■ **Aleksandar Veljković**

A šta da radim...

Uređuje Nenad Vasović

Kako smo najavili, za ovaj broj smo vam pripremili specijalno izdanje vaše omiljene rubrike. Specijalno po mnogo čemu, na prvom mestu po tome što dajemo kompletna (ili skoro kompletna) rešenja za neke igre koje vam zadaju muke. Jasno je da u redovnom broju nemamo toliko prostora. Ovo izdanje rubrike je specijalno i po tome što ćemo se pozabaviti mnogobrojnim prilozima samo dvojice naših čitaoca, kao što smo takođe najavili. Pažljiviji čitaoci znaju o kome je reč.

Na prvom mestu, naš dežurni fanatik, **Danijel Zlatković** iz Zemuna, koji nam je svaki dan slao po jedno pismo. Odnosno, izgleda da je imao tu nameru, ali je odustao, srećom po poštu, na vreme. Evo šta kaže Dani u svim tim silnim pismima. **ELITE**, čemu služe Energy Unit, Escape Pod kako se upotrebljavaju Energy Unit, Docking Computer, Escape Pod, Energy Bomb E.C.M System? Da li može da prostor za teret poveća iznad 35t (ime Cargo Bay)? Gde je planeta Zemlja i šta se desilo s njom, s obzirom da je sve puno ljudskih kolonija? Kome pripadaju brodovi koji ne pucaju nego izbacuju manje brodove koji pucaju u pare. Su se kad se uništi brod koji ih je izbacio? Mi se nadamo da će se čitaoci naći drugu u nevolji i poslati odgovore. U međuvremenu, evo Danijevog odgovora na pitanje **Bratislava Predića** u vezi s igrom **GUN SHIP**. Što se tiče pokretanja evo tastera koji će pomoći:

1, 2 – motor
3 – rotor
Q – dizanje
A – spuštanja

Dani pretpostavlja da Braca ne zna ni ostale komande, pa evo i njih:

W – oružje
S – spisak oružja
R – odbacivanje oružja
D – šteta
M – mapa
Z X – rotiranje
N – najbliži neprijatelj
J, K – ometanje radara
O – pogled napred
I, P – pogledi levo i desno
Y – pauza
<enter> – zaustavljeno rotiranje
C – chaff decoy
F – flare decoy

Tu je još par opštekorisnih saveta **SABRINA**, doću ću nokautiraš napsturejnim delom tela, u ovom slučaju, kao što se može i zaključiti – plućima. Bakice eliminišeš udarcem noge u stomak. Visoke devojčice odalamí preko naočara kako bi im prodrle vidike. Uvek se kreće desno zašto, videćeš ako pokušaš levo. **METAL ARMY**, evo nekih tastere za koje smo mi, kaže Dani tvrdili da ne postoje kad smo objavljivali mapu u Svetu igara 4Y – restart, U – pauza. Za kraj (zar već) Dani pišta je cilj igre **CORONIS RIFT** i traži da mu neko objasni događaje i kontrole.

Bila je to kao i uvek, ekstraintegralna verzija Danijevih pisama. Sledi njegov kolege **Vladimir Pavlović**. **AFTERBURNER**, ST verzija, puziraj igru i otkucaj AGES. Igre će se restartovati, ali sad možeš preiazati sa nivoa na nivo koristeći tastere <'i>. **NEUROMANCER**, evo nekih šifri sa kojima ćeš se lakše snaći u igri

ORGANIZACIJA	LINK	PASSWORD
Cheep Hotel	Cheapo	Cockroach
Regular Fellows	Regfellow	Vuitor
Consumer Review	Consumerrev	
Asano Computing	Asano Comp	Vendorz
World Chess	Worldchess	Member
Panther Moderns	Chaos	Mainline
Psychology	Psycho	Babylon
Hitachi	Hitachi Bio	Genesplice Biotech
Cyberspace Gp	Freematrix	CFM
Taxpayer	IRS	Taxinfo
Tactical Police	Keisatsu	
Fuji	Fuji	Romcards Uchikatsu
Software Enforce	Soften	Shoegldipo
Hosaka	Hosaka Corp	Husaborind Fungeki

U jednom od prethodnih brojeva je objavljeno da je šifra za **CARRIER COMMAND** ista i na Amigi i na ST u. U stvari šifra za ST je „GROW OLD ALONG WITH ME", zajedno za razmacima. **STAR RAY**, Za vreme igru otkucaj AL, i pritisni <SPACE> da bi se našao na ekranu za opcijama. Sada otkucaj **YANKOVIC** pritisni paljbu da bi nastavio igru i pritisni <F5> za neograničene štitove. **BETTER DEAD THAN ALIEN**, otkucaj na naslovnom ekranu ELV (ST) ili CHAMP (Amiga). Sada, pritiskajući

F1 dobijaš SCATTERBOLTS
F2 dobijaš MULTIPLE FIRE
F3 dobijaš AUTO-REPEAT
F4 dobijaš ARMOUR MISSILES
F5 dobijaš STUN
F6 dobijaš NEUTRON BOMB
F7 dobijaš CLONE SHIP
F8 dobijaš SHIELD
F9 dobijaš PRESKAKANJE NIVOA
F10 dobijaš DODATNU ENERGIJU

THUNDERBLADE, da bi preskočio se jednog nivoa na drugi otkucaj „CRASH" kada se pojavi slika iz filma „BLUE THUNDER". Po pritiskanju H tastera slika će flešovati da bi pokazala da je „cheat mode" aktivan. Da bi prešao na sledeći nivo, pritisni <UNDO> na ST-u ili <HELP> na Amigi. Vlasnici Spektruma imaju nešto više posla: pritisni 2 za opciju sa palicom i tastaturom, pa pritisni G i 6 zajedno. Sada pritisni <ENTER> da bi prešao na sledeći novo. **BOMBUZAL**, evo šifara za neke nivoe

NIVO	ŠIFRA
8	ROSS
16	RATT
24	LISA
32	DAVE
40	IRON
48	LEAD
56	WEED
64	RING
72	GIRL
80	GOLD
88	OPAL
96	SONG
104	FIRE
112	LAMP
120	TREE
128	SINK
136	BIKE
144	BIRD
152	TAPE
160	VASE
168	PILL
176	SPOT
184	PALM
192	LOCK
200	SAFE
208	WORM
216	NOSE
224	EYES
232	HAIR
240	SING
248	MYTH

Odlučili smo da ipak ubacimo još nečije savete. Za specijalne saradnike specijalan tretman (specijalne ustanove) i u specijalnom izdanju – **Goran Milovanović** (opštepoznatog nadimka) i neke stvari u vezi igre **STAR TREK**. Ova nova igra postala je prava misterija za veći nu korisnika starog dobrog Commodorea 64, budući da je igra tako nezgodno napravljena da dolazi do ispreturevanja svih ikona tako da ih je u datom trenutku jako teško naći. Evo pomoći kod sređivanja ikona: odleti do prve planete za koju ti Spok kaže da je naseljena (LIFE SUPORTING), i tako se teleportuj na nju. Uopšte nije važno da li ćeš na planeti nešto uraditi ili ne, važno je to da po povratku sa planete ikone će biti sređene. Zatim, ima još jedna dilema: upotreba i značaj ikone CONFIRM koja se nalazi u meniju za navigaciju kada ENTERPRISE stigne u planetarni sistem. Ako je ikona CONFIRM uključena, tada će ENTERPRISE samo kružiti oko planetarnog sistema,

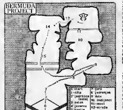
kada mu doteraš IMPULS SPEED. Međutim, kada isključiš ikone CONFIRM ENTERPRESE će se uputiti na zadatu planetu. Nemoj trošiti torpede na male brodove kada te napada jedan do dva neprijatelja. Treba pucati frejzerima čijih četiri pogodka (a ispaljuju se po dva odjednom) čine istu štetu kao jedna pogodak torpedom. Što se brzine tiče, nemoj dodavati gas do daske čak ni kada računaš na to da ćeš smanjiti gas kada te Skoti opomene. Moć verp brzine ENTERPRISE-a smanjuje se što je više koristiš. Isto je i sa impulsom snagom (uzgled, snagom od 3/4 postižeš istu brzinu kao i sa FULL snagom impulsnog kretanja). Nemoj koristiti vorp 8 i 10 brzinu jer troše previše energije uz premali efekat, već se vozi samo na 6 i manje.

BERMUDA PROJECT

Budući da je prikaz ove igre već objavljen, preći ćemo na rešenje.

Na početku krenite na severoistok pored stuzaka stopala, i nastavite još neko vreme dok ne stignete do džipa. Budući da komanda za ulaženje nije predviđena, vi ga jednostavno uzmite (GET) i naći ćete se u njemu. Ovde pokupite loptu (shovel) kantu (bucket), i čuturu (canteen). Napustite džip naredbom DROP, i vratite se na jugozapad. Kada stignete do aviona krenite pravo na jug do mora, i napunite kantu vodom (USE BUCKET ON SEA). Vratite se na sever i upotrebite kantu na plamenovima oko ulaza u avion, koje ćete na taj način ugasiti. Vrate se doduše još ne mogu otvoriti jer su do pola zatrpana peskom, ali ništa zato upotrebite lopatu na pesku i otvorite ih. Ostavite loptu i kantu pa pretražite unutrašnjost. Ulaz je zaprečen kojekakvim kršom, u kome ćete primetiti i jedan koristan predmet – gvozdenu polugu (CROWBAR). Uzmite je i vratite se do prednje strane aviona. Ispitajte ga na mestu gde je pilot proleteo kroz staklo i pokupite radio. Sada krenite na zapad koristeći mapu i ušunjajte se u selo divijaka sa južne strane. U centru sela primetićete jedrilicu načinjenu od kože koju odmah treba uzeti. Naći ćete se u vazduhu daleko izvan domašaja stražara koji lutaju oko sela. Izuzetno je značajno da ne pokušavate da ispitete unutrašnjost zemunica ili da pijete vodu sa jezeros – u prvom slučaju će vas dokrajčiti stanovnici kojima su već dosadili „skupljači starih novina" i „popravljači kišobrana", a u drugom jato gladnih pirana.

Uputite se na istok po ruti ucrtanoj na mapi i preletećete reku koja vam je onemogućavala prilaz jednom delu ostrva. Skrenite na jugoistok, i kada stignete da malog aviona ostavite jedrilicu. Na vašu nesreću avion je opustošen – sav prtljag je otvoren i svi putnici i posada su nestali. Ipak ispitajte otvorene kofere u jednom od njih pronaći ćete upaljač i cigarete. Uzmite oboje. U blizini ćete primetiti i tri sanduka, od kojih su pljačkaši uspeli da otvore samo jedan. Upotrebite polugu na ostala dva: u jednom ćete pronaći slepog putnika napola ludog od straha, a u drugom dve kante benzina. Putnik će vam ispričati kako su urođenici opljačkali avion i odveli sve putnike. Potom će vas zamoliti da ih prenedete kako bi mogli umaći sa ostrva. Sada ostavite polugu i uzmite jednu kantu benzina, pa popijte vodu iz čuture. Čuturu ponovo napunite na obližnjem jezeru i ponovite postupak nekoliko puta, dok ne nadoknadite svu izgubljenu vodu. Ponovo uzmite jedrilicu i letite na zapad do džipa. Sada uplašite škorpiona upaljačem i uzmite ključ, pa ponovo sedite u džip. Upotrebite kantu benzina na otvoru rezervoara, pa ključ na komandnoj tabli. Džipom se odvezite na sever do zida koji okružuje urođeničko selo, i vozite se duž njega dok ne naiđete na kapiju. Zalepite se kolima u nju, i ona će se otvoriti. Ipak, prolaz je suviše uzak za džip. Zato ostavite ključ i izađite iz kola, pa krenite na sever. U centru sela videćete kip nekog paganskog boga u čijem se podnožju nalaze dve lutke, kao i prvog putnika, devojke je očigledno u transu zahvaljujući zlim činima. Zato uzmite oba lutke i ispitajte ih. Jedna predstavlja crnačkog vrača, a druga dotičnu devojku sa iglom zabodenom u leđa. Brzo izvadite iglu iz devojke i stavite je u lutku vrača, i onesposobite odbor za doček koji je upravo izašao iz skrovišta. Devojka će vam se, pak, zahvaliti i odjuriti nazad do aviona. Ostavite lutke i krenite na zapad pa na sever. Krenite kroz severnu kopiju sela, nastavite na sever i naići ćete na kolibu gurua koji vam nudi pomoć u zamenu za zlatnu ribu skrivenu negde na ostrvu. Izađite i krenite na istok. Kada dođete do olupina prvog jedrenjaka pretražite ga i u njemu ćete ugledati još jednog zarobljenika domoroca. Za sada ga još ne možete osloboditi pa krenite na sever u zonu sa građevinama Inka. Ovde pratite put koji obrazuju bele lopte neprestano se sužavajući, i na njegovom kraju ćete ugledati tepovske dule. Uzmite ga i krenite nazad. U okolini ćete ugledati i tri piramide zatvorena velikim kamenim pločama koje nisam uspeo da pomerim. Zna li iko kako se to radi?



Kada stignete nazad do jedrenjaka uzmite bure sa barutom pa ga upotrebite na obližnjem topu nakon čega treba ubaciti dule. Još samo potpalite fitilj upaljačem, i eksplozija će toliko razdrmati brod da će putnik uspeti da se izvuče. Pre nego što ode on će vam skrenuti pažnju da se kod pramca broda nalazi stara kubura koja bi vam mogla zatrebati. Pronađite je i uzmite, pa se vratite u centralni deo ostrva i produžite na sever. Pošto se popnete uz dve uzvisine naći ćete se u sledećem selu, gde ćete primetiti stjuardesu privezanu za žrtveni stub. Krenite na zapad i kod prvog kotla uzmite neku od posuda, pa je napunite uljem iz drugog kotla. Upotrebite ovu smesu na konopcima koji drže stjuardesu i potpalite ih upaljačem. Još jedna putnik je spasen, ali će se urođenici uputiti u poteru za vama. Bežite na sever između vulkanskih pukotina i kratera, i uskoro ćete naići na nešto očuvaniju verziju Stounhendža. Krenite u njegov centar i prinesite čuturu usnama sledeće zatvorenire koja leži na oltaru. Bežite na jug jer će vas sveštenici uhvatiti i, po sistemu „ho-

lja ušta nego ništa". žrtvovati bogovima.

To je sve što sam uspeo da postignem. Na zapadu i severu od područja Inka ćete naići na indijansko selo u koma je zatočen još jdan putnik, ali nisam otkrio kako se može spasti. Takođe istočno od Stounhendž je kameni grad u čijem centru se nalazi pilot malog aviona. On, doduše, nije zarobljen ali te ne znači da će krenuti sa vama i on smatra da mu je tu bolje nego u civilizciji. Pretpostavljam da ga treba podsetiti na njegovu dužnost kuburom, ali tek pošto spasete sve putnike...

Može biti da je riba koju želi guru u kovčegu sa blagom koji se nalazi pored jedrenjaka, ali on je čvrsto zatvoren. Logično rešenje sa otvaranjem pomoću burete baruta je neostvarivo jer nemate dovoljno dugačak fitilj. U tu svrhu verovatno treba iskoristiti obližnju krpu, ali ne znam kako. Mnogo sreće!

■ Vladimir Pavlović

TOTAL ECLIPSE

1) Pokupite Ankh sa krila aviona i uđite u piramidu na zadnji ulaz.

2) Pucajte u blok koji zaprečuje vrata, izađite, i ponovo uđite u piramidu na prednji ulaz.

3) Pokupite Ankh i izađite na severna vrata. Pucajte u blok pored dijamanta, idite na istok, sever i pucajte u strelu.

4) Pucajte u prepreku na podu, idite do zida, okrenite se na sever i prođite kroz blok.

5) Idite na istok, sever, istok, jug, sever i sever.

6) Popnite se uz stepenice, pucajte u simbol iza bloka, prođite kroz vrata.

7) Idite na zapad uz stepenice, jug, jug. Pokupite Ankh i idite na zapad.

8) Idite na zapad, okrenite se na sever i prođite kroz centralna vrata. Idite na sever, zapad.

9) Pucajte u oko, idite na istok, jug, jug.

10) Idite kroz leva vrata na severnom zidu, pucajte u prag, idite na zapad pa kroz uska vrata.

11) Pokupite Ankh i idite na jug. Idite kroz vrata ispod stepenica, sever, zapad, sever.

12) Idite kroz četvrta vrata, idite kroz druga vrata, siđite niz stepenice i gurnite blok.

13) Idite na jug, istok, sever, sever, uđite u piramidu kroz prednja vrata, idite na sever, zapad i pokupite Ankh.

14) Idite kroz uska vrata na jug, kroz vrata ispod stepenica pa na sever.

15) Idite uz stepenice, okrenite se na jug, padnite sa zida, idite na jug pa na istok. Sagnite se, idite na istok, okrenite se i vratite na zapad.

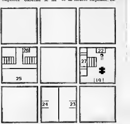
16) Sagnite se, idite na zapad i padnite sa zida. Idite na jug i kroz vrata ispod stepenica.

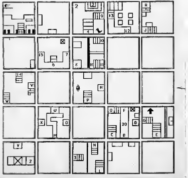
17) Sever, zapad, sever. Idite kroz četvrta vrata sa leva, idite kroz druga vrata i pucajte u glavu.

18) Jug, istok, istok. Pucajte u blokove, pa nastavite na istok. Okrenite se na istok, pucajte u zid i padnite sa platforme.

19) Pokupite Ankh, jug, jug, jug, pa kroz vrata na severnom zidu. Na zapad, pa kroz uska vrata.

20) Jug, kroz vrata ispod stepenica, sever, sever uz stepenice. Okrenite se na jug i pucajte u gornja vrata. Na jug uz stepenice, popnite se uz sledeće stepenice, ok





renite se na jug i padnite sa zida.

21) Jug, istok, sagnite se, istok, na sever izbegavajući rupu, zapad

22) (Snimite igru) Popnite se uz stepenice što dalje možete. Sagnite se i samo jedanput koraknute napred.



23) Jednom pritisnite 'H', pa još jednom pritisnite 'H' da biste ušli u hram. Pri reaknite se statui da biste izbegli hice oružja skrivenog na plafonu.

24) Pucajte u oružje dok ga ne uništite – kraj igre.

■ Vladimir Pavlović

IMPOSSIBLE MISSION II

Glavni cilj igre je sakupljanje kratkih melodija na kasetu, a ne brojeva za šifru. U stvari to je jedna ista melodija, samo izvedena u različitim aranžmanima. One su smeštene u zelenim sefovima koji se mogu otvoriti samo bombom. Kada se iz jednog sefa pokupi melodija (pojavi se na slićici u vidu mikrofona sa gajtanom), ona se snimi na kasetofon, koji vam stoji u desnom donjem delu ekrana i zauzima 25 obrtaja na njegovom brojaču. Ovo je jako važno! Evo zašto: imate osam tornjeva tj. osam zelenih sefova, tj. osam melodija, a na traku staje samo 6 (6 x 25 = 150). Međutim, to nije problem, pošto vam je potrebno samo 6 melodija – dve su duplikati. Kako se osloboditi ona dva duplikata koja vam ne trebaju a zauzimaju mesto na traci? Jednostavno, komandama kasetofona vratite traku sa duplikatom na mesto odakle on počinje i to zaustavite traku. Kada pokupite sledeću (originalnu) melodiju iz sefa, ona će se snimiti preko duplikata. Time ćete uspeti da pokupite svih 6 originalnih melodija koje su vam potrebne da uđete u centralni toranj.

Šifre koje dobijate sakupljanjem brojeva, služe samo da biste mogli da pređete u susedni toranj. Kada se nađete ponovo u tornju u kome ste već bili, da bi ga opet napustili potrebno je samo ponovo pozvati brojeve i moći ćete da ga napustite. Toranj se napušta kada uđete u bilo koji od 4 hodnika koji vode po dva u levi ili desni susedni toranj. U tim hodnicima se nalaze vrata koja čuvaju dva ogromna psa, ali oni nisu opasni. Vrata su pod naponom pa ako niste skupili svih 6 različitih melodija, a pokušate da uđete, odmah će vas spržiti. Zato samo prođite pored njih. Međutim, ako imate svih 6 originala, stanite ispred bilo kojih vrata, koja se nalaze između bilo koja dva tornja, gurnite palicu napred: vrata će se otvoriti i vi ćete se posle par sekundi naći u centralnom tornju. To je u stvari samo jedna soba iz koje je ludi profesor Elvin upravljao robotima i odakle je hteo da uništi svet. Međutim, pošto ste vi (najzad) upali u tu prostoriju, on je uključio ▷

sistem za samouništenje i kvarno obrisao na krov građevine. Naravno vi sada nemate vremena da jurite za njim pošto treba prvo da deaktivirate sistem a to nije lako jer nemate puno vremena. Treba da uspavate robote koji vam smetaju i tempiranom bombom napravite rupu na gornjem platou da biste došli do platoa gde se nalaze tri (!!!) monitora. Dva su lažna, a samo je jedan pravi. Ako promašite pravi, sve se brao sve to ispočetka. Ali ako ste izabrali pravi posle par sekundi naći ćete se na krovu zajedno sa prof. Elvinom. On počinje da beži prema ivici krova. Naravno, vi ste bespomoćni da bilo šta učinite i on pada sa građevine uz ono „Aaaaa..." i razbija se o beton, a iznad se pojavi „THE END?" u stilu nekih horor filmova koji svojim neodređenim krajem nagoveštavaju da će se snimiti nastavak. Da li se može



da znači da možemo da očekujemo i treći deo?!

A sada, ovo nekih važnih detalja. Kada priđete monitoru imate šest posudnih stvarčica, a desno od svake se nalazi broj koji kazuje koliko ste sakupili svake od njih.

U levom donjem ćošku imate ono čuveno uspavljivanje robota. Iznad se nalazi naredba za pomeranje šarenih platoa, a iznad toga za resetovanje svih liftova (čak i šarenih platoa!) Dole desno se nalazi sijalica koja vam treba u nekom sobama gde je mrak. Iznad se nalazi nagazna bomba. Ona se postavlja tako što stanete na plato po kome se kreće robot, zatim čučnete i pritisnete dugme na palici. Odmah se udaljite dovoljno daleko jer kada robot nagazi na bombu ona eksplodira i na tom mestu ostane samo rupa. Iznad te nagazne nalazi se tempirana bomba koja se postavlja isto kao i nagazna, ali ne reaguje na gaženje već sama pukne posle određenog vremena. Gledajte da se sklonite dovoljno daleko i kada je postavite jer možete i vi da stradate ako ste previše blizu kada ona pukne. Ova bomba se koristi uglavnom kada treba otvoriti zelene sefove sa melodijom, ali može da posluži i za lakši silazak na niži plato.

Horizontalni liftovi se pokreću kada stanete na njih i pomerite palicu dijagonalno nadole u pravcu u kome želite da idete, ali to nije ni malo lako i zahteva dosta spretnosti.

Neki vertikalni liftovi se pokreću kada stanete na njih i pomerite palicu dijagonalno nadole u pravcu u kome želite da idete, ali to nije ni malo lako i zahteva dosta spretnosti.

Neki vertikalni liftovi idu skoro do plafona pa morate da skočite sa njih pre nego što dođu do kraja. Opet neki vertikalci su takvi da morate da stanete na ivicu lifta da ne biste zakačili glavom o ćošak platoa.

Ako vam nije stalo do rezultata, već da što pre završite igru, ne morate ići u sve sobe pa čak ni u sve tornjeve – pod uslovom da ste imali sreće da u prvih 8 tornjeva ne naletite na duplikate. Idite odmah u centralni toranj odnosno u glavnu sobu.

Trikovi

– ako ne možete prići monitoru da biste uspavali robote, idite u neku drugu sobu, tu ih uspavajte pa se vratite nazad. Dok se nalazite u hodniku, vreme koje drži robote uspavane miruje

– kada stanete na plato po kome se kreće robot, ako čučnete robot vas „ne vidi"

– vodite računa da pre nego što uđete u glavnu sobu ponesete bar nekoliko uspavljivača za robote i jedne tempirane bombe!

– u poslednjoj sobi, da biste lakše došli do gornje platforme koristite trik koji znamo još iz prve igre: kada skačete sa jedne platforme na drugu a ova se nalazi suviše daleko, vi se zakoračite energično u prazno i tek onda skočite. Time ćete produžiti skok i doskočiti gde treba

– bez obzira koliko vremena imate do kraja igre, u svakom tornju možete da se zadržite max. 30 min. To vreme teče čim uđete u toranj i teče paralelno sa glavnim ali se ne umanjuje kada izgubite život. Da biste proverili koliko vam je ostalo do kraja tog vremena idite „rukom" dole levo na broj tornja u kome se nalazite.

– ako nađete iza nekog predmeta sat, dobili ste 10 minuta.

■ Pera Bobojčev

MERCENARY II

	LEGENDA:		
1	PALYAR BRIEFING ROOM	25	POWER AMP
2	BANK	26	USEFUL ARNAMENT
3	SPIDER	27	PALYAR COMMANDER S ROOM
4	MEDICAL SUPLIES	28	METAL DETECTOR
5	KEY	29	ANTENNA
6	ESSENTIAL 12939 SUPLY	30	ANTI ARAU
7	KEY	31	WINCHESTER
8	PRISON	32	ARMOURY
9	THE LAMP	33	STORES
10	PROTTON EMITTER	34	KEY
11	KEY	35	INTERVIEW ROOM
12	COMMUNICATION ROOM	36	EXCREQUER
13	COFFIN	37	CONFERENCE ROOM
14	ENERGY CRISTAL	38	KITCHEN
15	ANTI TIME BOMB	39	CONTROL ROOM
16	I ABAC OOR	40	ENGINE ROOM
17	MECHANOID STORES	41	POWER ROOM
18	MECHANOID POWER ROOM	42	INFIRMARY
19	MECHANOID BRIEFING ROOM	43	LABORATORY
20	MECHANOID LABORATORY	44	NOVA DRIVE
21	MECHANOID ARMOURY	45	CATERING PROVISIONS
22	MECHANOID FUEL STORES		
23	KEY		
24	SIGHTS		

MERCENARY 2

Cilj igre je isti kao i u prvom delu potrebno je da skupite dovoljno kredita za međuzvezdani brod i pobegnete sa planete. Razlika je samo u tome što su promenjene koordinate lifta i prostorija podzemnih kompleksa. Cena broda je 999999,9 kredita.

Na početku igre kupite brod (kada vam kompjuter postavi pitanje „Do you want to buy?") i krenite na posao.

Liftovi su na lokacijama: 08-01, 03-04, 05-13, 13-08, 14-16, 08-08, a orbitalna stanica je na 84997 m, u orbiti (svetli).

Liftovi liče na bokserski ring. Aktiviraju se pritiskom na taster „E" (kada ste u njemu). Kada uđete u kompleks pritisnite taster „L" (izlazak iz broda) i sada pretražujte sobe, skupljajte predmete i ključeve za vrata. Oni su istog oblika kao i vrata.

Da biste mogli da pređete igru, potrebni su vam pomoćni predmeti:

– ključevi za vrata (prvo njih pokupite pa onda počnite da skupljate i prodajete predmete)

– Photon Emitter (za mračne prostorije, na njihovim vratima su mali trouglovi)

– Anti-grav (za predmete koji su teški)

– Power Ramp (dodatak da se brod kreće brže i da može da dosegne do orbitalne stanice)

– Antena (služi da aktivirate „Communication Room" i da kupite brod)

Najteži za uzimanje je „Photon Emitter". Ovo će vam oduzeti vremena. „Photon Emitter" je u lokaciji 03-04. U hangaru uđite u šestougaona vrata i prouđite vrata sa jednom crtom. On će vas teleportovati do „Photon Emittera". Ali iz te sobe nema izlaza. Ništa zato, uzmite „Photon Emitter" i pritisnite „CTRL" i „Q" i sada ste ponovo na zemlji–ali sada opet nemate predmete koje ste pre imali (za ovo je kriv programer). Popnite se brodom na neku malo veću visinu i pogledajte grad. Tačke koje svetle su vaši izgubljeni predmeti. Pokupite ih i igrajte dalje.

– Anti-grav je na lokaciji 03-04. Trebaće vam „Photon Emitter" i ključ za vrata. Pomoću njega uzimate „Power Ramp" i „Neutron Fuel"

Power Ramp je u lokaciji 13-08.

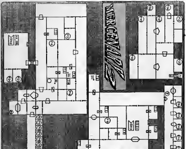
– Antena je u orbitalnoj stanici i ona se uzima pri kraju igre. Kada isprodajete sve predmete i skupite novac za brod, idite u orbitalnu stanicu. Antena se uzima na poseban način kada uđete u hangar idite u sobu sa obličnim vratima, pa u sobu koja je bliža ulaznim vratima (oblična vrata). Sada ste transformisali stanicu, vratite se u hangar. Sada se nemojte začuditi što vam je brod nestao, nego idite u šestougaona vrata i u teleport sa strelicom. Kada ste se teleportovali uzmite antenu i vratite se u hangar i uđite u sobu sa obrnutim četvorouglom, pa onda opet u hangar i brod je tu! Oni koji igraju ovu igru shvatiće (valjda) ovaj malo zagušljeni postupak. Ali to i nije tako strašno. Odnesite antenu posle toga, u „Communication Room" u lokaciji 13-08 i kupite brod, kada vas kompjuter upita. Posle će vam reći da idete u lokaciju 08-08 (početnu lokaciju) i za manje od 2 minuta će sleteti brod. Uđite u njega i... THE END.

Predmeti za prodaju (sve ih treba prodati u orbitalnoj):

– Essential 12939 supply – prodati u Conference Room,

– Medical Supply – prodati u Infirmary

– Mechanoid – prodati u In-



terview Room,

– Usefull Armamment – predati u Kitchen,

– Energy Cristal – predati u Power Room

– Neutron Fuel – predati u Engine Room.

Neutron Fuel je visoko visoko iznad orbitalne i treba vam „Power Ramp" i „Anti grav" da biste ga uzeli. Kod C-64 se mnogo sporo dolazi do njega dok je kod Spectruma mnogo brže. Za njega će vam dati najviše novca a, isto tako, bez njega ne možete završiti igru.

Možete i snimiti status pritiskom na „CTRL" i „S" (<caps shift> i S na Spectrumu), i učitati sa „CTRL" i „L" (<caps shift> i L).

Komande C-64 a i za Spectrum:

(tasteri 1-9 +,–) – brzina broda

<space> – zaustavljanje broda

L – izlazak iz broda,

B – ulazak u brod, kola

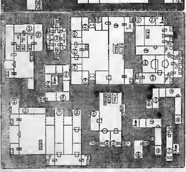
T – uzimanje predmeta (možete poneti maksimum 18)

D – ostavljanje

„CTRL" i „Q" služi za dobijanje broda kada ga izgubite u borbi sa neprijateljskim brodovima, ali, prethodno morate izbaciti sve predmete da ih ne biste izgubili. Kod Spectruma je „CAPS SHIFT" i „Q"

■ **Nebojša Pešić**

BATMAN



Evo ga opet. Muva se okolo, mlati gangstere i muku muči kako da pronađe i spase svog ortaka Robina iz šapa zlog tipa zvanog Džoker. Bavićemo se sada prvim delom igre u kome Betmen treba da zaustavi protivnikov kompjuterski sistem. Dakle, pređemo na stvar.

Prvo što treba da znate jeste da postoje dve vrste predmeta. I jedni i drugi vam donose poene samo što prve koristite na određenim mestima, a drugi vam u bilo kom trenutku poboljšavaju osobine. Na ove prve naići ćete u daljem tekstu, a u drugu grupu spadaju beterang (za borbu s neprijateljima), lažni nos (za maskiranje) i patike (brzina).

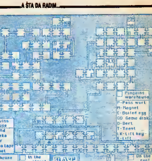
Na početku se nalazite u bet-pećini. Vrljajte malo po njoj i pokupite sve predmete osim granate (nepotrebna je), a zatim izađite napolje i pokupite alat. Vratite se u startnu sobu i uz pomoć alata popravite kompjuter pa potom stavite disketu u drajv. Sada izađite na ulicu uzmite ▷

kuće, pa pravo na krov gde se nalazi konopac. Idite desno do vrata, i otvorite ih uz pomoć obijačkog alata („lock pick"). Čim uđete otključajte vrata ključem, a zatim potražite „lift key". Njega ćete iskoristiti kod lifta (na mapi je prikazana samo polovina sebe). Sada ćete se malo prošetati po lavirintu dok ne nađete pikado a zatim i disk sa igrama. Odatle idite stalno gore i levo dok ne naletite na jaje. O.K., malo smo se okrepili, ali odmah da nastavimo. Uz pomoć konopca spustite se u prostoriju ispod ove. Ovde je neka mašina k'o stvorena da je gađate pikadom. „Thok!" U sam centar! Šta je ovo ispalo? Propusnica, divno. Odmah iskoristite magnet i vaš skor je već prilično velik.

Sada hvatajte maglu iz fabrike, sa krova uzađite desno, produžite na drugi krov i uzmite lampu. Siđite i pređite do vrata za „Penguin's mansion" i otvorite ih propusnicom. Šta je ovo? Mrak. Svi znamo čime se skide mrak: lampom. Kuća je prepuna malih gadnih pingvina na navijanje, tako da ste srećni ako ste sačuvali neko pomoćno sredstvo. Ne brinite, ima i ovde hrane (blaženo „ah!"). Uzmite video kasetu i krenite sledećom rutom: desno, gore, desno, otključajte vrata, levo, levo.

Evo nas kraj video-plejera. Ubacite kasetu u njega i na ekranu će zagrati broj 4. Potražite u kući lokaciju „3 steps to hell". Otatle: gore, levo, levo, gore. Ovde ćete pronaći trubu. Pomenuta truba se ne može iskoristiti (i ne mora), pa vi skrenite desno i ubacite disk sa igrama, zaražen virusom, u drajv protivničkog kompjutera; on će se blokirati, i vi sada možete lepo da se vratite na svakodnevne poslove...

■ Bojan Majer



BATMAN II

Cilj drugog dela igre BATMAN jeste oslobodili Betmenovog ortaka Robina. Sledi opis svakog predmeta na koji možete naići tokom igranja tako da ćete uz pomoć mape koju vam dajemo i ovog opisa prilično lako završiti ove izvrsnu igru.

SIJALICA – služi za osvetljavanje prostorije u Bet-pećini u kojoj je mrak;

GAS MASKA – potrebno ju je iskoristiti odmah po izlasku iz Bet pećine odnosno spuštanje u podzemlje, zato što bez nje vrtoglavo gubite energiju (ovaj predmet koristite samo jednom),

BATERIJSKA LAMPA – koristite je kada naiđete na mračnu prostoriju u podzemlju (dovoljno je da je upotrebite samo jedanput),

BETERANG – kada ga pokupite možete ga koristiti u bilo kojoj prostoriji, njegova uloga je da na trenutak zaustavi vaše neprijatelje,

UŠI – imaju jedinu ulogu da povećaju procenat igre koji ste do tada prešli,

ROLNA TOALET PAPIRA – potpuno beskoristan predmet;

RIBA (HRANA) – koristi se za obnovu energije (samo jednom).

NAOČARE ZA SUNCE – koristite ih u prostorijama gde je svetlo prejako (vidi se samo beo ekran) i dovoljno je da ih upotrebite jedanput;

ZUBI – možete ih upotrebiti u bilo kojoj prostoriji, a inače su neophodni, jer bez njih ne možete da obnavljate energiju koristeći hranu (recimo ribu). Dovoljno ih je jednom iskoristiti.

KLJEŠTA – koristite ih u svakoj prostoriji u kojoj se nalazi časovnik. Takvih prostorija ima ukupno deset i potrebno je da ih sve „demolirate" (kada upotrebite klješta u prostoriji u kojoj se nalazi časovnik on će jednostavno nestati, što je znak da ste ga „sredili" jer u protivnom nećete moći da završite igru. Časovnici su na mapi obeleženi brojevima od 1 do 10;

COKULE – predmet nema nikakve koristi već vam samo otežava posao jer vam usporave kretanje;

NOVAC – koristite ga u prostoriji sa Džek-Potom (kada ga upotrebite Džek-Pot će početi da radi, ovaj proces ponavljajte sve dok na dobijete predmet, odnosno Džoker kartu) na mapi je obeležena sa kockicom;

DŽOKER KARTA – nju koristite kada naiđete na vrata kroz koja ne možete da prođete. Dovoljno ju je upotrebiti samo jednom,

FOTO APARAT – služi samo za povećanje postignutog procenta;

SLON – potpuno beskoristan;

BODEŽ – takođe predmet bez namene;

USNA HARMONIKA – isti slučaj kao i sa dva prethodna predmeta.

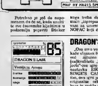
ČEKIĆ I EKSERI – možete ih iskoristiti bilo kada, njihova namena je da učvrste vrata koja se u nekim prostorijama pomeraju i time vam otežavaju prolazak.

Ostali predmeti (VOĆE, MLEKO, ŠARGAREPA, PILE, COCA-COLA) predstavljaju hranu kojom sebi obnavljete energiju.



Potrebno je još da napomenem da će se, kada uništite sve časovnike klještima u podzemlju pojaviti Džoker koga treba da pronađete i malo „isprepucate", a on će vam za uzvrat ostaviti KONOPAC koji ćete pokupiti i upotrebiti u prostoriji u kojoj je zarobljen Robin (na mapi je obeleženo zaokruženim R)

■ Haris Smajić



DRAGON'S LAIR

„Ovo smo već videli", povikaće vlasnici 8-bitaša koji su već sigurno uživeli u (ne)kvalitetu „Software Projects"-ove igre kao i njenog nastavka ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE. Međutim, ova igra je verna kopija originalne arkadne verzije koja je radila pomoću laserskog diska. Umesto serije arkadnih sekvenci iz kojih se sastojale „Software Projects"-ova verzija, 16-bitna igra apsolutno verno prati original i odvija se kao pravi crtani film. Naravno i za to postoji cena: Dragon's Lair zauzima punih 6 (slovima: šest) disketa, do kraja ispunjenih fantastičnom grafikom i zvučnim efektima. Na papiru to zvuči nestvarno, ali kada prvi put učitate igru shvatićete na šta sam mislio. Igra izgleda kao Diznijev crtani film – sve je puno masivnih sprajtova, apsolutno glatke animacije i filmskih perspektiva. Pored toga, tu je i mnogo govora, kao i zvučnih efekata prebačenih sa arkadne mašine.

Naš junak Dirk počinje igru ispred ulaza u zamak u kome živi stari zmaj. Cilj ipak nije poseta srednjovekovnom zoološkom vrtu – zmaj je naime ugrabio lepu princezu i sprema se da joj uradi onu groznu stvar koju bi zmajevi obično radili lepim princezama kada ne bi bilo junaka kakvi smo mi. Na prvom koraku će vas dočekati neprijatke: pokretni most je truo i propašće pod vašom težinom, ostavljajući vas da visite nad odbrambenim rovom. Drugo, iz vode će iskočiti monstrum nežno ružičaste boje i pokušati da vas zgrebi pipcima. To je istovremeno i prvi problem – da li bi trebalo udariti neman mačem ili skočiti sa mosta?

Akcije se vrše pomeranjem palice i pucanjem – pogrešan potez obično vodi do gubitka jednog od tri života dok pravilan rezultuje u obavljanju manevra i prelaska na sledeći problem. Po rešenju scene učitaće se sledeća dok neuspeh zahteva ponovno učitavanje istog diska. Određivanje pravog vremena za obavljanje poteza je često ključ problema – ovo može lako postati veoma frustrirajuće, posebno jer sve mora biti obavljeno tačno u desetinku sekunde. Ipak i arkadna verzija je imala isti problem.

Avantura se nastavlja na ovaj način – neke scene zahtevaju višestruke akcije, a druge samo pravovremeni pritisak na paljbu. Neke scene se odvijaju dvaput – jednom normalno, a drugi put u ogledalu – tako da se moraju preduzeti upravo suprotni potezi.

Za kraj, kako ne bi ste posumnjali u svezranje saradnika Sveta kompjutera, sledi kompletno rešenje igre.

DISK 1

Most(ovi)

Kada se pipci približe zamahnite mačem. Kada se izmaknu pritisnite palicu na gore kako biste se popeli kroz rupu.

Soba

Pošto natpis „Drink me" ▷



na flaši zasvetli zasvetleće i vrata. Odmah krenite nadesno

DISK 2

Ući ćete bilo u sobu ili u pećinu sa čudovištem.

Pećina

Ako uđete zdesna idite na levo, desno pa levo čim stepenice zasvetlucaju. Ponovite sve u suprotnom pravcu ako uđete sleva.

Soba

Ako su vrata sa desne strane pritisnute paljbu čim se pipci spuste, zatim gore, desno, dole, levo i gore. Ako su vrata levo pritisnute paljbu, gore, levo, dole, desno, gore.

DISK 3

Igra se nastavlja bilo u sobi sa kotlom ili kod virova i brzaka.

Virovi i brzaci

Jednostavno se pomerite levo i desno od virova. Brzaci zahtevaju preciznuju obradu: ako je prvi vir bio sleva onda ćete se pojaviti kod brzaka sa leve strane i obrnuto. Idite levo pa gore na sledeći ekran, i ponovo gore (ako ste ušli zdesna ponovite sve obrnuto). Ovaj proces se ponavlja četiri puta.

Soba se kotlom

Posmatrajte kako Dirk hoda do stola sa flašama. Čim pokupi neku od njih pojaviće se čudovište i zgrabiti ga, i slika će se promeniti. Čim se promeni pritisnite paljbu da biste odsekli glavu zmaju.

DISK 4

Vitez

Ako vitez drži mač u desnoj ruci krenite desno levo, gore, levo, desno levo desno. Ako je mač u levoj ruci idite levo, desno gore, desno levo desno, levo. Kada se pojavi velika slika viteza pritisnite paljbu.

Lopte

Relativno lako: jednostavno pritisnite palicu na dole kada mala lopta prođe pored vas ponovite ovo kod svih šest lopti.

DISK 5

Soba

Idite nagore dok Dirk ne napusti sobu. Ova scena se ponavlja dvaput.

Zmajeva jazbina

Pojaviće se gomila pokretnih objekata. Ako se nalaze zdesna idite desno, pa levo i dole. Ako se pojave sleva, idite levo, desno, dole. Na sledećem ekranu pritisnite palicu na dole da bi ste uhvatili objekta koji padaju. Konačno, pritisnite paljbu nekoliko puta kada princeza kaže „Use the Magic Sword" (Upotrebi čarobni mač)

DISK 6

Poslednja bitka

Idite nadole na biste izbegli zmaja pa zatim (levo ili desno po potrebi) prema njegovoj glavi. Kada uzmete mač pritisnite palicu nadole da biste izbegli napad. Ponovite ovo tri puta i kada se scena promeni pritisnite paljbu da bi bacili mač na zmaja i ubili ga. Konačno, princeza je vaša da sa njom radite ono što hrabri vitezovi obično rade lepim princezama.

Igra predstavlja fantastičnu demonstraciju Amiginog grafičkog i zvučnog potencijala – šteta samo što je tako jednostavna.

■ **Vladimir Pavlović**

MAXI POKE CAKE

Uređuje Predrag Bećirić

Približava se dugo očekivani letnji raspust. Najzad ćete moći da sednete za svoju „računaljku" i da ubijate vaše omiljene neprijatelje od jutra do sutra. I ovog puta, SVET KOMPJUTERA vam u tome pomaže

Počinjemo POKE-ovima za..

SPECTRUM

● Dejan Lazarević šalje sledeće „pokice"

Hooper Cooper: Igra se učitava Spec-Mac sistemom a bezbroj života dobijate ubacivanjem POKE 28981,0 POKE 29016,0

Cybernoid 2: Igra se učitava Spec-Mac sistemom a bezbroj života dobijate se POKE 36106,0

Pulse Warrior: Ponovo Spec-Mac sistem i POKE 57791,0

● Sledeći POKE-ovi stižu od Racka Tomića

R-Type: POKE 37325,0 i imaćete bezbroj kredita.

Chubby: POKE 29851,0 i imaćete bezbroj života. Ponovo Spec-Mac sistem.

Rex 1: Otkucajte sledeći BASIC i imaćete bezbroj bombi i neprobojnu barijeru.

```
10 PAPER BIN: INK BIN: POKE VAL „23624", BIN: CLS: LOAD "" CODE: FOR I = BIN TO VAL „17": READ A: POKE I + VAL „65024", A: NEXT I: POKE VAL „64066", BIN: POKE VAL „64069", VAL „254": LET A = USR 64000
20 DATA 62, BIN, 50, 89, 151, 50, 92, 151, 62, 183, 90, 226, 153, 62, 255, 195, 82, 251
```

BEX 2: Isto kao za Rex 1, ali linija 20 treba da glasi ovako.

```
20 DATA 62, BIN, 50, 68, 151, 50, 65, 151, 62, 183, 50, 2, 153, 62, 255, 195, 87, 251
```

● Goran Živkov nam šalje POKE za Bomb Jack:

```
10 CLEAR 29977: LOAD "" CODE: POKE 65274, 71: POKE 65236, 70: POKE 65237,85
20 FOR N = 65517 TO 65535: READ A: POKE N,A: NEXT N
30 RANDOMIZE USR 65465
40 DATA 62, 0, 50, 66, 161, 33, 68, 252, 17, 240, 255, 1, 241, 140, 237, 184, 195, 76, 163
```

● Od Nikole Alivojvodića stiže nam puno lepih stvari. Idemo redom:

Virus: Spec-Mac sistem. Besmrtnost dobijate sa POKE 44912,167 a bezbroj bombi sa POKE 37835,0

Tiger Road: Otkucajte sledeći program i učitajte igru od početka.

```
10 LOAD "" CODE: POKE 64046,252
20 FOR N=0 TO 7: READ A: POKE 64562+N, A: NEXT N: RANDOMIZE USR 64000
30 DATA 205, 70, 250, 175, 50, 112, 195, 201
```

Tomcat.

```
10 LOAD "" CODE: POKE 60014, 165: CLS: RANDOMIZE USR 60000
20 POKE 38150,0: RANDOMIZE USR 32224
```

Da biste mogli da igrate sve nivoe ubacite POKE 39940,10: POKE 39947,128 a ako hoćete da igrate bilo koji nivo ubacite POKE 38510,x (gde je x broj od 1 do 4)

Chikago's 30: Spec-Mac sistem. POKE 63764,0

After Burner: POKE 37935, 182: POKE 37030, 182

Cybernoid 2: Definišite tastere ovim redom O,R,G,Y i dobićete besmrtnost.

Exolon: Ponovite postupak ali sa slovima Z,O,R,B,A.

● Branko Jeković na šalje POKE-ove nego šifre koje vam omogućavaju da startujete dotičnu igru.

Savage 2: SABATTA
Savage 3: FERGUS
Free climbing 2. 3484681
Free climbing 3: CLAVIJO
Agent X2 (dec 2): HERE COME OL' FLAT TOP
Agent X2 (dec 3): THERE'S NO ESCAPING IT

The A team 2: WAEON DPEAER
Navy moves 2: 63723
Meganova 2: 20719
Meganova 3: 10640
Sol Negro 2: 2414520

● Za kraj smo ostavili Vladimira Dabića, alias Veb leg Dabu, iz Zemuna i popri ličnu hrpu „pokica" koju nam je poslao.

Stanley 1 i 2: Kad počne igra držite stisnuto CAPS i SPACE. Kada na taj način prekinete igru u liniji 50 otkucajte POKE 44742, 4 i ponovo startujte sa RUN

Video Pool: POKE 38753,183 i videćete frejmove na višim nivoima

Typhoon: Za 99 života otkucajte POKE 40456, 99



Terrorpods: POKE 55864, 0 POKE 50000,0 POKE 51886,0 POKE 63368 0 POKE 64532 0 POKE 61506, 255

R-type: POKE 34474, 32

Star fox: POKE 53763, 0 i imaćete bezbroj života.

Meganova: Za bezbroj života unesite POKE 32362, 0

Virus: Za n bombi unesite POKE 56447, n. Najviše 100

Deflektor: POKE 34949, x (x ide od 2 do 61). X je broj nivoa.

Tour de Force: Otkucajte program koji sledi, startujte ga i učitajte igru posle BASIC-a

```
10 FOR F=23600 TO 23646 READ A POKE F A.
NEXT F RANDOMIZE
USR 23600
20 DATA 221, 33, 0 6, 17,
17, 0, 62 0, 55, 205, 86 5
221, 33, 224, 245, 17 160 6,
62 255, 55, 205 86, 5, 62, 201,
50 35, 246, 205, 24 246, 62,
62, 50 35, 246, 62, 17, 50, 67,
176, 186, 35, 246
```

Earthlight: POKE za municiju je 51618,0

Cerius: Liniju 20 zamenite sa

```
20 CLEAR 24999 POKE
23797, 195 RANDOMIZE
USR 23760 LET A=46000
LET B=0 POKE A+632,
42 POKE A+635 42 POKE
A+966, B POKE A+1053
B POKE A+2267 B POKE
A+6171 B POKE A+6157
B. RANDOMIZE USR 23800
```

Ovim dobijate punu energije, municije i bonusa.

Target Renegade: Ako ne pomaže fore kod Hi SCORA onda unesite POKE 37563, 182 i imaćete bezbroj života.

Demon's Revenge: U Spec-Mac sistem unesite POKE 30699 0 POKE 30700 0 POKE 30761 0 i imaćete beskonačno energije

Riptoff: POKE 35427 188 za beskonačno života.

Hundra: U Spec-Mac unesite POKE 40716, 0 POKE 41375 0

Shangai Karate 2: POKE za bezbroj živote je 37388, 0

Deflector: Ako hoćete da ohladite laser ubacite POKE 42710, 0

Dosta je bilo SPECTRUM-a, idemo na.

COMMODORE

● Davor Ofner nam šalje POKE za Led Storm: POKE 11976,188. Ako ne ovo upali (zbog različite verzije) pronađite uz pomoć monitor programa naredbu DEC $28 i promenite je u LDA $20

● Anton Škorjanc nam se javlja prvi put i šalje par pokica

Wonderboy: Kada se pojavi intro prekinite ga sa „C" umesto sa SPACE i životi vam se neće smanjivati

Great Giana Sisters: Odigrajte igru i umesto upisa pritisnite RUN/STOP i RESTORE. Unesite POKE 2447, X (broj života) i zatim SYS 2098.

Spore: Ako ne želite da vam se energija smanjuje unesite POKE 6313 234 POKE 6314 234 POKE 6315, 234. Za beskonačan štit koji tera spore od vas ubacite POKE 7826 234 POKE 7827, 234. Više vremena da završite igru dobićete sa POKE 4606, 88

Na redu je

AMSTRAD

● Ko zna da li bi POKE-ova za Amstrad uopšte bilo da spas u poslednji čas nije ponudio neumorni **Jasmin Halilović.**

ABU SIMBEL PROPANATION (bezbroj života, neranjivost): U BASIC loaderu umesto RUN „!profana3" stavite LOAD „!profana3" POKE &2E3B, &B7 CALL ▷

ELITE – konačno rešenje (Atari)

Elita je ako ne najbolja onda sasvim sigurno najpoznatija igra za različite tipove kompjutera (BBC Commodore, Spectrum, Amiga, PC, Atari ..).

Poslednji u dugom nizu tekstova o navedenoj igri izašao je naravno, u Svetu kompjutera (februarski broj ima ga na zalihama) iz pera je Aleksandra Veljkovića, i odnosi se na verziju ove igre za Amigu, ali savršeno može da posluži i atarijevcima a i za lakše čitanje ovog teksta.

Pre nego što krenemo dalje bacimo pogled na dva listinga koje dajemo uz tekst, a zovu se JEDAN i DVA.

JEDAN (pisan je u GFA BASIC-u i vrlo je korisno kompajlirati ga) skida

```
'     Elite-desifrator
'
'        A  Stojkovic
'
S=200000
Dim B$(1)
B$(0)="enslizu."
B$(1)="igranje.
Repeat
  Fileselect 'A.\*.CDR",P$,A$
  Cls
  Exit If A$=""
  Print A$,,
  Bload A$,S
  For I%=0 To 255
    Poke S+I%,Peek(S+I%) Xor (255-I%)
  Next I%
  Bsave A$,S,258
  Print " Spreman za ",B$(Sgn(Peek(S)))
Until False
```

„tamni veo" (šifru) sa statusa koji stalno snimate na disk kako biste u slučaju nečeg manjeg (flota Thargoida) ili više (spale vam se računar i štampač) neočekivanog nastavili od mesta gde ste poslednji put stali i snimili ga.

DVA vam kazuje šta i kako da izmenite da biste što pre postali „heroj galaksije"

DVA vam otkriva i dva veoma korisna nova dela opreme

1. ECM Jammer, sudeći po imenu, može džemom protivnikov ECM tako da ga možete nesmetano bombardovati projektilima. Uključuje se i isključuje sa 'L'
2. Cloaking Device, koji vas, jednostavno, čini nevidljivim ('Z' ili 'Y')

· JEDAN i DVA se koriste na sledeći način.
– učitamo (kompajlirani) JEDAN,

&2DA6 Ako želite neranjivost, dodajte i POKE &2E63,0

DANGER STREET (neranjivost) U BASIC loaderu u liniji 110 pre CALL &8066 ubacite POKE &9D12,0

DIZZY 2 (neranjivost):

```
10 FOR I=&BE7A TO &BE84
20 READ A$: POKE I, VAL(„&"+A$)
30 NEXT: LOAD „DIZZY"
40 DATA 3E, 18, 32, 38, 8F, 32, B1, 8F, C3, 7A, BC
RUN
POKE &233, &BE: RUN
```

HEARTLAND (vreme, energija) U BASIC loaderu u liniji 60 neposredno ispred CALL &298A ubacite POKE &2ED8,0: POKE &500D,0

HUNDRA (vreme, energija):

```
10 FOR I=&BE7A TO &BE86
20 READ A$: POKE I, VAL(„&"+A$)
30 NEXT: LOAD „HUNDRA"
40 DATA 3E, 7E, 32, 6C, 8A, 3E, C9, 32, 6C, 8D, C3, 7A, BC
RUN
POKE &277, &BE: RUN
```

MEGA-APOCALYPSE (životi):

```
10 FOR I=&BE7A TO &BE80
20 READ A$: POKE I, VAL(„&"+A$)
30 NEXT: LOAD „MEGA"
40 DATA AF, 32, A9, 21, C3, 7A, BC
RUN
POKE&1095, &BE: RUN
```

MOUNTIE MICK'S DEATH RIDE (životi)

```
10 MEMORY &3E48
LOAD „MICK"
20 POKE &6CA0, &AF: CALL &3E48
```

PHANTOM CLUB: Da vi ste dobili neranjivost, u BASIC loaderu u liniji 50 neposredno pre CALL &35AB ubacite POKE &62CF, &C9

ROAD RUNNER (životi) U BASIC loaderu u liniji 120 neposredno ispred CALL &60C1 ubacite POKE &7158,0

R-TYPE 1-3 (životi, neranjivost) Igru startujte datim programom u kojem umesto masno odštampanih slova treba otkucati vrednosti iz tablice, u zavisnosti od toga u kom se delu igre (N) radi

```
10 MEMORY &1209
20 LOAD „R TYPEN"
30 POKE &XXXX, 0 'životi
40 POKE &YYYY, &C9 'neranjivost
50 CALL &ZZZZ
```

N	XXXX	YYYY	ZZZZ
1	92E0	92D8	120A
2	92E7	92DF	13A5
3	92E7	92DF	13E8

STORMBRINGER (energija, vreme) U BASIC loaderu MEMORY 4999 zameni te sa MEMORY &087D, a umesto linija 50 RUN „bringer2" upišite 50 LOAD „bringer2": POKE &3EF1, 0: POKE &44CA, 0: POKE &4506, 0: POKE &5E4A, 0: POKE &954A, 0: CALL &087E

SWORD SLAYER (energija, vreme)

```
10 OPENOUT „C": MEMORY &11DD
20 LOAD „SLAYER"
30 POKE &2E8C, 0: CALL &10DE
```

THE GREAT GIANA SISTERS (neranjivost, vreme) U BASIC loaderu u liniji 100 između LOAD „ignea3" i CALL &2419 ubacite POKE &86DF,&C9 za neranjivost i POKE &A430,&C9 za zaustavljanje brojača vremena. Ako tokom igre zajedno pritisnete tastere I, G, O, R preći ćete na sledeći nivo.

THE WAY OF THE TIGER 1-3 (energija) Kao i za R TYPE masno odštampana slova zamenjujete brojevima iz tablice

```
10 OPENOUT „C": MEMORY &02FF
20 LOAD „tigerN", &0300
30 FOR I=&BF00 TO &BF0D
40 READ A$: POKE I, VAL("&"+A$): NEXT
50 POKE &NNNN, &18: CALL &BF00
60 DATA 01, 03, 07, 11, 00, 01, 21, 00, 03, ED, B0, C3, XX, YY
```

N	NNNN	XX	YY
1	81B7	C4	87
2	86D6	84	8B
3	8D6A	AC	71

Kao i obično, sve se pokce odnose na Futuresoft verzije igara.

* * *

Stigosmo do kraja ovih specijalnih maksi „caka". Iskreno se nadamo da ćete biti tako revnosni i u buduće. Remek dela svog hakerskog umeća i dalje nam možete slati na poznatu adresu.

Svet kompjutera
Makedonska 31
11000 Beograd
(Za POKE cake)

Željno očekujemo vaša pisma! ■

– skinemo šifru sa fajla („Spreman za analizu"),
– učitamo Disk Doctor ili neki sličan program,
– izmenimo fajl pomoću DVA,
– učitamo JEDAN
– vratimo šifru („Spreman za igranje")

Mislimo da je ovo malo teksta sasvim dovoljno da krenete u borbu sa svima koji vam padnu pod laser.

PAŽNJA! Nikada ne učitavajte status iz „Elite" ako je status fajl u stanju „spreman za analizu"!

■ **Aleksandar Stojković**

Br.	Dužina	Značenje	Vrednost
006	W	BROJ GALAKSIJE	0000-0007
2-7		TIP GALAKSIJE	
008	W	KOORDINATE	
010	W	OPCIJE	option'
012	L	NOVAC * 10	4005F2D2
OPREMA			
018	W	GORIVO (svetlosna godina * 10)	0048
020	W	MISSILES – BROJ	0004
022	W	CARGO	0001
028	W	ECM SYSTEM	0001
020	W	PULSE LASER *)	0000
028	W	BEAM LASER *)	0000
030	W	FUEL SCOOP	0001
032	W	ESCAPE POD	0001
034	W	ENERGY BOMB	0001
028	W	ENERGY UNIT	0002
036	W	DOCKING COMPUTER	0001
080	W	GALACTIC HYPERSPACE	0001
042	W	MINING LASER *)	0000
006	W	MILITARY LASER *)	000F
006	W	RETRO ROCKETS	0001
048	W	ECM JAMMER	0001
050	W	CLOAKING DEVICE	0001
TERET			
062	L	FOOD	u gramima!
058	L	TEXTIL	
060	L	RADIOACTIVES	
066	L	SLAVES	
068	L	LIQUOR/VINES	
072	L	LUXURIES	
076	L	NARCOTICS	
080	L	COMPUTERS	
068	L	MACINERYS	
088	L	ALLOYS	
092	L	FIREARMS	
096	L	FURS	
100	L	MINERALS	
104	L	GOLD	
108	L	PLATINUM	
112	L	GEM STONES	
116	L	ALIEN ITEMS	
120	L	MEDICAL	
124	L	REFUGEES	0006
128	L	THARGOID DOCUMENTS	0003
132	W	LEGAL STATUS	0000
134	L	SCORE	00123456
138	W	RATING	0007
146	W	MISSION	00XX
VREME PROVEDENO U IGRI			
152	W	SEKUNDE	po želji
154	W	MINUTI	
156	W	SATI	
158	W	DANI	
160-167		IME PLANETE (ASCII)	po želji
172	W	VRSTA KURSORA	

*) bit po bit (0-FRONT, 1-RIGHT, 2-REAR, 3-LEFT)

LEGENDA:
Br – redni broj elementa statusa (dekadno)
Dužina – reč (W) ili duga reč (L)
Vrednost – vrednost koju treba upisati (heksadekadno)
XX – misije (redom) 10, 20, 31, 40, 50

KVIZ – UKRŠTENICA

Za ovu priliku spremili smo vam zanimljivu nagradnu igru koja osim zabave može doneti i vredne nagrade. Suština igre je u sledećem:

- prvo rešavate kviz (na svako pitanje imate ponuđena tri odgovore od kojih je samo jedan tačan. Odgovori su obeleženi različitim slovima),
- kad se odlučite za neki od odgovora upišite slovo kojim je obeležen odgovor u polja ukrštenice koja su obeležena istim brojem kao i pitanje.

Pravilnim rešavanjem kviza dobićete u ukrštenici osam imena popularnih igara. U posebno uokvirenim poljima nalaze se početna slova igara. Premetanjem ovih osam slova dobićete ime još jedne igre koja treba uskoro da se pojavi i očekujemo da će doživeti veliki uspeh.

1	2	3	4	5	5	1	6	7	8
2	1	5	5	1	4	9	3	10	11
2	10	9	12	8	9	8	13	10	14
8	14	8	15	8	9	14	8	12	4
15	16	17	8	11	12	4	18	9	9
8	6	19	7	19	5	16	8	16	12
1	5	10	12	20	10	9	4	1	14
2	10	9	1	11	2	1	9	6	12

Pitanja za kviz

1. Kako se zove devojka u igri RENEGADE?
   - b) Samantha
   - i) Lucy
   - n) Mary

2. Koja igra ima najviše zvaničnih nastavaka?
   - k) STAFF OF KARNATH
   - s) BOULDER DASH
   - m) PYJAMARAMA

3. U kojoj od sledećih igara Horacije prelazi auto-put?
   - t) HUNGRY HORACE
   - p) HORACE GOES SKIING
   - u) HORACE & SPIDERS

4. Kako se zove šef mafije u igri THE LAST NINJA 2?
   - g) Kinokito
   - z) Kolinoko
   - o) Kunitoki

6. U koliko poteza skidate Samanthu Fox u „njenom" STRIP POKER-u?
   - s) 4
   - h) 8
   - c) odmah uz POKE 32055 2



6. Iz koje je igre slika?
   - y) INTERNATIONAL KARATE
   - e) YIE AR KUNG FU
   - b) EXPLODING FIST

7. Koju melodiju svira Docking Computer u igri ELITE?
   - k) Mađarsku rapsodiju
   - l) Na lepom plavom Dunavu
   - d) Bahovu fugu

8. Koji je poznati erotski film, nedavno konvertovan na kompjuter kao igra?
   - u) 9 1/2 nedelja
   - t) 1001 noć Šeherezade
   - e) Emanuela

9. Šta su glavni likovi igre BUBBLE BOBBLE?
   - l) brontosaurusi
   - n) dinosaurusi
   - h) tiranosaurusi



10. Koja programska tehnika je prvi put viđena u igri DRILLER?
    - l) Treescape
    - x) Dreescape
    - e) Freescape

11. Šta je cilj igre JET SET WILLY?
    - c) otići u krevet
    - y) naći svoju ženu
    - e) deaktivirati nuklearnu bombu

12. Kako se zove zlobni profesor u igri IMPOSSIBLE MISSION?
    - e) Elvis Atombomber
    - m) Levis Atombander
    - r) Elvin Atombender

13. Koliko oblika ima u TETRIS-u?
    - c) 6
    - a) 7
    - h) 8

14. Koja je šifra za treći teleport u igri VENOM STRIKES BACK?
    - u) Transmogrify
    - g) Mayhem
    - a) Valkyr

15. Iz koje je igra slika?
    - e) CRAZY CARS
    - f) WEC LE MANS
    - l) OUT RUN

16. Po čijim je „visokoumnim" filmovima napravljeno najviše igara?
    - k) Bate Živojinovića
    - t) Silvestera Stalonea
    - z) Arnolda Švarcenegera

17. Koji predmet donosi bonus na zadnjem nivou PAC-MAN-a?
    - t) jabuka
    - g) višnja
    - h) ključ

18. Na čiji koncert žuri glavni junak igre SIDE WALK?
    - r) U2
    - j) Riva
    - w) Live Aid

19. Koliko nivoa ima MANIC MINER?
    - u) 20
    - z) 25
    - e) 15

20. Šta govori ženska spodoba kod potoka sa kornjačama u igri BC'S QUEST FOR TIRES?
w) „Jump fucker!"
r) „Ava kari!"
k) „Jump sucker!"

Pored podataka o imenu i adresi, obavezno naznačite koji kompjuter posedujete (ako ga posedujete) kako vam ne bismo dodelili neodgovarajuću nagradu.

Svet igara 5 - nagradna igra
"KVIZ - UKRŠTENICA"

REŠENJE: | | | | | | | |

(IME I PREZIME) (KOMPJUTER)

(ULICA) (BROJ)

(POŠT. BROJ) (MESTO)



SPISAK NAGRADA

Glavna premija:

1. Commodore 64 sa kasetofonom dar **„Servisa personalnih računara"**, Medvode, vrednost 3.500.000 din

Premije:

2. Par džojstika sa besplatnom opravkom, dar **Džojstik servisa"** iz Beograda, vrednost 400.000 din

3. **Eprom modul za C-64** dar **„Kompjuter servisa"**, Beograd, vrednost 150.000 din (četiri nagrade)

Ostale nagrade:

– **dve besplatne opravke džojstika**, dar **„Džojstik servisa"**, Beograd, vrednost 500.000 din (dve nagrade)

– **knjiga** „Održavanje i opravka Spectruma i Commodorea", dar **„Tehničke knjige"**, Beograd, vrednost 150.000 din (dve nagrade)

– **knjiga** „Pecom 64", dar **„Tehničke knjige"**, Beograd, vrednost 150.000 din

– **knjiga** „Obrada teksta na računaru", dar **„Tehničke knjige"**, Beograd, vrednost 150.000 din (dve nagrade)

– **knjiga** „Mašinsko programiranje na mikroprocesorima Z80 i 6502", dar **„Tehničke knjige"**, Beograd, vrednost 150.000 din.

– **knjiga** „Mikroprocesor Z80 hardver", dar **autora**, vrednost 50.000 din (15 nagrada)

Ukupna vrednost nagrada je preko 6.000.000 dinara!

VIGILANTE

Igrometar % 52

VIGILANTE

Verzija za ZX Spectrum

Grafika
Animacija
Ideja
Izrada

Izgleda da programerima stvarno ponestaje mašte. Ali baš onako ponestaje. Evo sada smo dobili VIGILANTE i po ko zna koji put obrađenu temu: vaša devojka je pala u ruke trgovca drogom, a vi polazite u potragu za njom. Neka me neko posle pita zašto sam za ideju dao čistu jedinicu. U igri nema apsolutno ničeg novog. Sve udarce smo već videli u drugim igrama ovog tipa.

VIGILANTE ima pet nivoa. Prvi nivo se odvija na njujorškim ulicama. U pozadini možete videti obrise Menhetna, a na prednjem delu ekrana samo neprijatelje. Nije neobično ako vas dvojica napadaju, jedan kolapsira pod vašim nogama, a još dvojica trče da vas srede. Stojite mirno i brzo ćete se ugušiti u masi ljudi koji se valjaju na vas i iz koje vire 2-3 nožice i ručice. Of course, vi ćete se nalaziti na samom dnu te mase. Međutim, ipak mislim da ovaj nivo možete preći već iz drugog ili trećeg pokušaja, a posebno ako ste igrali TARGET RENEGADE.

U igri se možete naoružati nunčakama koje leže razbacane po svim nivoima. Ako ste pomislili da će vam sa njima biti mnogo lakše, prevarili ste se. Neprijateljski raspoloženi sprajtovi mogu imati lance, noževe, revolvere, metke ili neko drugo oružje.

Na sledeća tri nivoa posta je vrema gusto. To su – ot pad, most na Bruklinu i opet ulice. Tu vas pored običnih neprijatelja, napadaju i ludi motociklisti i ortaci koji bacaju dinamit. Najteži je poslednji nivo koji se odvija na nosaču nedovršenog oblakodera. Jedan pogrešan potez i možete proveriti koliko ubrzanje ima čovek kada pad na sa 184 metara visine.

Na kraju svakog nivoa pošto pomasakrirate sve protivnike, dolazite pred crni vagon u koje je zatvorena Madonna (koja nema nikakve veze sa istoimenom pevačicom). To je vaša devojka. I tu nastaju problemi (mislim kod crnog vagona). Ispred vrata stoji jedan debeli i veliki koga treba da pobedite. A kad ga pobedite, jedina nagrada vam je to što se vrata samo malo otvore i... počinje sledeći nivo. Posle petog nivoa ženska se najzad prikazuje (pa i nije nešto što je vredna truda).

Ekran se horizontalno skroluje i podeljen je na dva dela. U donjem delu se odvija igra, a u gornjem se nalaze broj živote poena i vreme. Grafika je zadovoljavajuća mada je mogla bolje da se uradi. Ovu igru je napravio „U. S. Gold."

■ **Vladimir Pecelj**

ROY OF THE ROVERS

Nalazite se u ulozi Roja, trenera „Melchester Roversa" i treba da skupite svoje igrače koji su kidnapovani i sakriveni negde u gradu (svaki igrač je na drugom mestu) da bi mogli da igrate utakmicu protiv „All Starsa". To je bio ukratko sadržaj ove zanimljive igre.

Prvo učitate meni u koje birate da li će se igra odvijati na engleskom, nemačkom ili španskom jeziku. Kad to izaberete pojaviće se sledeći meni u kojem birate da li ćete da igrate celu igru ili samo fudbal (soccer). Kada i to izaberete učitaćete samu igru. Igru počinjete ispred stadiona „Melchester Roversa", u ulozi Roja.

Sa F tasterima (F1, F2...) birate opcije; kod jedne od tih opcija postoji podopcija GO HOME; izaberite je i naći ćete se u kući. Na podu stoje tri predmeta (membership card – članska karta, – novčanik i adress book); podignite ih opcijom PICK (birate je F tasterom). Svoju kuću vidite označenu na mapi (H). Odatle se vratite kod stadiona i idite u PETER STREET

(označena je na mapi) i uđite u FAST FOOD BAR prošetajte se kroz njega i nađite ključ. Ako vam se neko ispreči na putu i zaustavi vas pokažite mu MEMBERSHIP CARD (tako radite u celoj igri). Kada ste našli ključ nađite i vrata (čuva ih jedan čovek) pokažite mu MEMBERSHIP CARD i prođite do vrata, otključajte ih i iz sobe će izaći Andy (jedan od igrača u timu).

Toliko sam ja uspeo u ovoj igri, ali se nadam da će neko od vas možda naći sve igrače (ima ih pet).

Kada vam istekne vreme počinje utakmica igru možete igrati i sa ovim jednim igračem kojeg ste našli (!?)

Sam fudbal nije baš dobro urađen, teren je uzak a golovi nemaju ni prečku ni stative samo dve crte koje označavaju krajeve gola.

Sa dva igrača teško možete da izborite neki bolji rezultat, i nemojte se previše nervirati ako u prvoj partiji izgubite sa 9:1 ili nekim sličnim rezultatom.

Sve u svemu igra je vrlo dobra, ima dobru grafiku i animaciju, a što se zvuka tiče, kroz celu igru vas prati simpatična melodija.

Ovu igru bih toplo preporučio svima onima kojima je dosta klasičnih menadžerskih igara.

■ Predrag Stojanović

TECHNOCOP



Poznato je i pored toga što su grafika i zvuk na visokom nivou, da igre za računare tipa ST ili Amiga ne mogu da zadive igrače zbog loših ideja.

Međutim, kada sam uključio TECHNOCOP a i prešao prvi nivo ove sjajne igre uvideo sam da su programeri počeli da razmišljaju i o ideji igre, a ne samo o prelepoj grafici i predivnom zvuku.

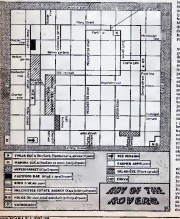
Na početku igre vidimo skrin na kojem je u prvom planu Tehnokap sa pucom u ruci i amblemom specijalnog policijskog odreda na, zaista velikim grudima, dok je u pozadini njegov prelepi Lamborđini ili neki drugi automobil iz te klase.

Prvi nivo se sastoji iz dva dela.

– U prvom delu vozite automobil i sve bi bilo lepo da vas ne ometaju drugi automobili i motociklisti. Morate pažljivo voziti i povremeno koristiti neko "Pic" oruzje koje se nalazi na krovu vašeg automobila, a aktivira se na „fire." Ukoliko vozite pažljivo i na udarate u druge automobile neće biti većih problema. Jedino vam, za ovaj deo igre, moram napomenuti da pazite na vreme koje je kao i u ostalim delovima igre ograničeno.

Pošto ste uspešno uklonili nepoželjne vozače možete početi izvršavanje drugog dela vaše, nimalo humane misije. Krećete u lov na jednog od najopasnijih kriminalaca vašeg krvnog neprijatelja. Na ovom nivou to je ozloglašeni Dem Bač. Dok stignete do njega morate pobiti ili uhvatiti u mrežu mnogo njegovih pomoćnika koji ne nameravaju da vam lako predaju svog gazdu. Zato ćete morati da upotrebite oružje koje umete vrlo pametno da iskoristite. Mrežu, odnosno pištolj, dobijate pritiskom na (SPACE). Po želji možete i pauzirati igru (P) ili igrati bez zvuka (A). Možete i skakati (palica levo + gore, odnosno desno + gore) ali vam preporučujem da to činite samo kada ste u bezizlaznoj situaciji, jer možete skočiti samo tri puta, dok vam se ponovo ne obnovi energija.

Evo i male pomoći za ovaj nivo (a koristiće vam i na ostalim nivoima). Dem Bača ćete naći tako što ćete se kretati ravno do mesta na kojem se nalazi rupa u podu. Rupu nemojte preskakati već pokušajte da je pređete. Propašćete dole i spremno se dočekati na noge. Sada krenite ulevo i krećite se sve dotle dok ne ugledate čoveka





koji sedi za stolom. Kada dođete do njega zastanite a zatim ga preskočite. Ako ste ga uspešno preskočili, okrenite se prema njemu i otpočnite sa žestokom paljbom. Ukoliko ga niste preskočili gubite život i za vas je misija, na ovom nivou, završena a ako ste ga ubili na ekranu će vas pozdraviti poruka u kojoj stoji da ste osvojili 50000 poena. Onda natrag u automobil.

Dečaka koji skakuće ispred ulaza nemojte ubijati jer bi donosi kaznene poene iako će vam od stalno ići na živce. Ali igra je igra.

Ostali nivoi su slični prvom, samo što se u njima pojavljuju razna smetala u obliku pasova, đistačica i sličnih stvari.

Igra je puna napetosti pa je ne preporučujem igračima sa slabim živcima jer nije zdravo za palice i predmete u blizini koji su nam uvek za sve krivi. Meni je u igri najzanimljivije kada pored Tehnokapa prođe pacov. Onda ovaj surovi policajac izvesno vreme skače na jednoj nozi. Pacovu ne možete ništa osim da ga kada dođe do vas preskočite. U suprotnom ćete se naježiti gledajući junaka ove simpatične igre kako skakuće po ekranu urlajući od bola. Uz put, dok lovite kriminalce trebalo bi da skupljate novac, kasetofone i slične stvari jer to donosi dodatne poene. No, na nekim mestima morate paziti da kojim slučajem ne pokupite dinamit jer će se naš junak opružiti na ekranu.

Moja jedina primedba igri je loš zvuk motora. Sve ostalo je O.K. Najbolji rezultati bivaju snimljeni, a isto tako i kategorija koju ste osvojili.

■ Ivica Denčić

BILLY THE PUNK

Većina do sada napravljenih baš za Amstrad predstavljena je sa drugih poznatih računara (CBM 64, Spectrum...) One su uglavnom lošijeg kvaliteta od originala. Međutim igre koje su pisane za Amstrad predstavljaju vrhunski kvalitet, kako ideje tako i izrade. Za primer se mogu uzeti neponovljivi Sorcery, simpatični Basket Master itd. No, u poslednje vreme situaciju teže da poprave francuski programeri stvarajući igre kojima je teško naći manu, pogotovu u pogledu ideje, i grafike i animacije, ali i zvuka. Jedna od takvih igara je i BILLY THE PUNK, firme LORICIELES, čije igre možete prepoznati i po simpatičnom malom mačetu – maskoti firme.

Igra ima veoma lepu grafiku, skladno ukomponovane boje i odličnu animaciju. Pažnju naročito privlači originalno nacrtan lik glavnog junaka Bilija. Muzika je za svaku pohvalu ali ako vam dosadi možete je isključiti tasterom „M". Možete igrati palicom za igru ili preko tastature (na početku igre pritisnite „SPACE" za tastaturu a „FIRE" za palicu).

Dakle, vi ste u ulozi pankera Bilija koji obožava kockanje na „jednorukom Džeku" i zabavu na automatima za igru. Nalazite se u srcu Pariza, u pozadini vidite Ajfelovu kulu, imate 999 jedinica energije i 5 franaka u džepu. Polazite u potragu za automatima ali ubrzo saznate da ljudi baš ne ljube pankere. No na Bilijevu sreću, razna smetala možete podmititi a ako neće mito upotrebite pištolj ili nož i Bilijevi problemi će bar na trenutak biti rešeni. Sa sobom možete nositi samo jedan predmet, što dodatno otežava celu stvar.

Evo male pomoći za vas pod nazivom „Kako ukloniti smetala"

DEVOJCI koja najviše liči na one iz kvarta Sent-Deni donesite srce i ona će se istopiti od ljubavi.

POLICAJCA – ubijte pištoljem

SILEDŽIJU – ubijte nožem

MUZIČARU – odnesite gitaru

PIJANCU – dajte bocu, a za prolaz kroz RAMPU – upotrebite karticu.

Ukoliko vam se energija previše smanji pronađite ćarobnu lampu i energija će se opet popeti na 999.

Predmete ćete nalaziti rasute po gradu i to po učitavanju igre uvek na istom mestu. Ako pak istrošite energiju i počnete novu igru svi predmeti koje ste premestili a niste ih „iskoristili" ostaće tamo gde ste ih poslednji put ostavili. Predmeti koje „upotrebite" nalaziće se na početnim mestima.

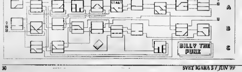
Kada uništavate smetala, prilazeći im držite pritisnut „FIRE" ili „SPACE", u protivnom – crno vam se piše.

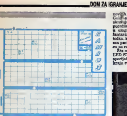
Evo još nekoliko napomena. Ubijaju vas samo policajac i „silos" kao i pad u vodu a ostali vam samo oduzimaju energiju. Predlažemo vam da se bez potrebnih predmeta približite devojci i muzičaru da sami vidite kako će vas oni zbog toga kazniti.

Na nekoliko mesta u igri postoje zidovi iz kojih viri cigla. Uz te zidove možete se popeti a u neke sobe se samo na taj način može ući.

A sada ono glavno! Na početku su spomenuti automati za igru i „jednoruki Džek". Kada dođete do „Džeka" (nalazi se u sobi A1) pritisnite „FIRE" ili „SPACE" u zavisnosti od toga da li igrate tastaturom ili palicom i počnite sa kockanjem. Imate pravo na tri pokušaja. Kada ste spremni povucite palicu nadole i čekajte sreću. Naravno ništa nije džabe, pogotovu ne kockanje. Tako jedna igra košta 1 franak. Isto toliko novca ćete potrošiti na automatima za igru, kojih ima tri. To su INVADERS-i u sobi B10, ARKANOID u sobi A4 i FORMULA u sobi C8. Igre su solidno urađene, pogotovu Formula.

■ Pavle Peković
Dušan Kalićanin





RAMBO III

Na redu je nivo 2 u kojem Rambo juri okolo i puca iz svih mogućih oružja. Nivo 2 treba okončati u ruskom logoru ograđenom žičanom ogradom. Logor ima 3 poligona na kojima se nalaze postavljeni eksplozivi koje Rambo mora aktivirati i nestati dok neprijatelji lete u vazduh. Aktiviranje eksploziva: Rambo dođe ispod i automatski, uz „bip" eksploziv koji trepti biva spreman za dejstvo. Ima ih ukupno 6. Između poligona su u žičanoj ogradi vrata koja treba raketom razvaliti i – juriš dalje. Prolazi se pored helikoptera, topova, tenkova, oklopnih vozila i raznih drugih smetala a neprijatelji navaljuju sa svih strana. Kada Rambo aktivira svih 6 naprava od kojih je poslednja u produžetku poligona I ulazi u helikopter i tu je kraj nivoa 2.

Sada počinje rad disk jedinice i nastavlja se nivo 3, zadnja jurnjava i pucnjava neumornog i neustrašivog junaka. Verovatno iz kabine pomenutog helikoptera Rambo puca na svaki pokušaj ometanja njegovog odlaska iz Avganistana. Napadaju ga pešadinci naoružani bombama i automatima, tenkovi i helikopteri a on samo puca li puca, i na kraju dobija zaslužen odmor do sledeće misije koja se nastavlja, verovatno, kada neko opet prvi prolije krv, jer on to nikada ne čini prvi.

Ukoliko nekoma dosadi jurnjava levo-desno evo lokacija eksploziva po ekranima koji se lako menjaju i prate na brojčaniku sa leve strane ispod ikone koja označava vrstu oružja koje Rambo koristi. Ekran 32, 57, 123, 131, 167, 176, 193 i – zadnja naprava je na ekranu 53, onda – u helikopter.

■ **Emerik Hill**

LAST DUEL



Pleme Bakula je uništilo pleme Mu i zarobilo princezu zvanu Šita. Međutim, nekoliko mnuka je ipak preživelo. Zakleli su se da će vratiti svoju princezu. To je ukratko uvod u ovu igru koja je najavljivana uz velike reklame. Međutim, igra je sasvim prosečna, mada se dobrom grafikom i dobrom animacijom.

LAST DUEL, jedno od najnovijih ostvarenja „US Gold"-a, to je vertikalno skrolujuća, odozgo gledana pucačina u kojoj se stavljete u ulogu jednog od vozača fantastičnog motora na tri točka, koji se na višim nivoima pretvara u odličnu letelicu sa raketnim punjenjem.

Šta mi imamo, je u stvari, LED STORM sa pucanjem i specijalnim čudovištima na kraju svakog nivoa. Tako na primer na kraju prvog nivoa pojavljuju se tri zmaja istovetna onim zmajevima koji se prave za Novu godinu u Kini. Ne znam kako vi, ali ja sam uvek više voleo da uništavam nešto što je od krvi i mesa, nego neke metalne konzerve pune gvožđa i tako toga. Ali, ako hoćete da prođete dalje, iseckajte, zgnječite, zgazite, ubijte te zmajeve. Kada ih dobro istranžirate, ulazite u raketu i razbijete sve na sledećim nivoima. Na kraju drugog nivoa čeka vas nešto kao veliki slepi miš, a kad ga ubijete, ponovo se selite u motor na tri točka i sve tako. Kao i u LED STORM-u, i ovde možete dobiti „extra fire-power", skupljanjem slova. Ovog puta to je slovo P. Samo pređite preko njega i dobićete nako dobro oružje (ili ćete moći brže da pucate). Vertikalno skrolovanje je odlično urađeno. Malo je nezgodno to što se put stalno premešta sa jedne na drugu stranu, pa postoje velike šanse da se zakucate u neku od školskih zgrada. Takođe se može desiti da, ako ne pazite, padnete u neku od rupa koje su vama rasprostranjene na putu. Prolazak kroz rupu je dobro urađen – isto kao kad kojot iz ROAD RUNNER-a padne sa planine (polako se gubi i nestaje). Te iste rupe možete i preskakati ako pritisnete istovremeno „gore" + „fire".



Jedina mana ovom programu je ta što se svaki nivo zasebno učitava (i to dosta dugo). Ako toma pridodate da, ako na primer zaginete na petom nivou, morate da učitavete ponovo prvi nivo, jasna vam je da je to vrlo veoma dosadno. Ipak, ako još imate mesta za neku igru ovakve vrste na vašim kasetama, snimite LAST DUEL, dobro je.

■ **Vladimir Pecelj**

PRO SOCCER SIMULATOR



Već smo navikli na to da se svaka nova simulacija fudbala uradi tako da teren posmatramo odozgo iz tzv ▷



„ptičje parspektive". Tako je i sa ovom igrom.

Igra se sastoji iz četiri dela, od kojih se svaki učitava posebno.

Prvi deo predstavlja trening. Možete da trenirate u teretani ili na igralištu. Na igralištu uvežbavate driblinge, pucanje penala i branjenje golmanom. U sali je izbor vežbi mnogo veći i raznovrsniji i pruža vam se mogućnost da okrepite sve mišiće na svom telu, počev od nožnih (trčanje), preko mišića ramenog pojasa (sklekovi), do mišića ruku (dizanje tegova) i stomaka (pravljenje „trbušnjaka"). Ove kao i ostale vežbe koje nisam nabrojao svrstane su u tri grupe, koje se međusobno razlikuju uglavnom po sitnicama kao npr. po broju sklekova koje morate da uradite itd. Kada „nabijete" kondiciju i psihički se pripremite za predstojeće prvenstvo možete se preseliti na jedan od tri različita terena i početi pravu utakmicu.

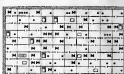
Drugi deo. Ovo je svima dobro poznati „mali fudbal" koji se igra u zatvorenom prostoru. Na svakoj strani nalaze se po četiri igrača i golman. U slučaju nerešenog rezultata pobedu odnosi ekipa koja ima veći broj poena. U ovom delu ne postoji out, pa loptu možete bezbrižno šutirati u svim pravcima. Protivničkoj ekipi ćete zadati najviše glavobolje ako se pridržavate sledeće taktike: kada budete negde oko sredine terena pritisnite pucanje i nemojte ga ispuštati sve dok ne prevalite, otprilike, pola puta do protivničkog gola. Kada otpustite pucanje, lopta će u visokom luku lobovati golmana i zaustaviće se tek u mreži gola. Nikada ne ulazite u jedanaesterac jer će vam sudija javiti: „In wrong box", a lopta će pripasti protivničkoj momčadi.

Treći deo. Svi znamo da se normalan fudbal igra sa jedanaest igrača na strani. Ali ovo nije normalan fudbal, jer u igri učestvuje po dvanaest igrača. U ovom delu out postoji, pa se zato nemojte uživljavati u šutiranje dugačkih lopti. Taktika koju ste primenjivali u malom fudbalu pomaže i ovde.

Četvrti deo. Fudbal na ulici. Ovakav fudbal je nama, omladini, najbliži, pa sam ga najverovatnije zbog toga i najviše igrao. Na svakoj strani (ponovo) igra po pet igrača. Teren je dosta neobičan, a osim što driblujete protivničke napadače, morata da obilazite i automobile i komšijske ograde. Golovi ni su pravi, već je jedan gol nacrtan na zidu, a drugi na drvenoj ogradi. Ovde ne postoje nikakvi jedanaesterci, pa se zato može ići u protivnički gol. Meni lično to nikad nije pošlo za rukom (odnosno nogom).

Igra je stvarno izvrsno urađena. Grafika je odlična i animacija takođe, a igrači nas prosto fascinirju svojom brzinom, što je, morate priznati, prava retkost u fudbalskim simulacijama. Igra se prodaje u „Code Masters Plus" kompletu, što nesumnjivo govori o njenom kvalitetu.

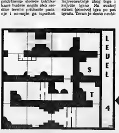
■ Saša Janković



STEEL

Simpatična igra sa simpatičnim naslovom. Oni koji znaju šta znači „steel" na engleskom znaju i to da su ulazi lopova, a lopove, zna se, svi jure. Pa i vas. Koristite dopune goriva (M) kao i aktivne terminale koje morate hakerski rasturiti da biste prošli igru. Neaktivne terminale, logično, treba aktivirati.

■ Goran Milovanović



CYBERNOID II (level IV)

Nema šta da se priča. Obećali smo vam mapu četvrtog nivoa i, kao i uvek, držimo se obećanja.

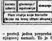
■ Dejan Dojčinović

SUPERMAN



Zli profesor Lutor, gnevan što ga je Supermen pobedio u prošlom stripu, rešio je da na sva moguća načine zavlada svetom. Međutim, prevideo je samo jednu činjenicu





– postoji jedna prepreka u njegovoj zamisli. To je Supermen.

Ovo je okvirna priča koju srećemo u svim stripovima o Supermanu Da, stripovima, jer je ova igra zamišljena kao strip Dakle, kada učitate igru, ugledate naslovnu stranu stripa koja počinje da se vrti. Tako ulazite u Supermenov svet, prethodno, naravno, izabravši nivo igre

Strip ima sedam strana a na kraju svake (sem zadnje) očekuje vas borba u ulozi Supermena. Za takvu momčinu kao što ste vi nisu problem neki ružni demoni koje šalje zli profesor u prvoj igri koja se zove PARA DEMONS da vas uništе. Uništavanje demona je vremenski ograničeno za one koji mnogo vole da ubijaju.

Druga igra je PROTECT SHUTTLE, gde branite šatl od raznoraznih asteroida. Vrlo dosadno Igra broj tri je ROBOT DEFENSE a vi u njoj morate proći i uništiti što više robota u svemirskom brodu Četvrta igra je isto dosadna kao i druga jer u njoj ne štite šatl već satelit.

Igra broj pet je najbolja. Zove se SPACE STATION BATTLE a zadace vam najviše muka. Potrbno je da što više izbusite štit oko svemirske stanice i uđete u nju U tome vas ometaju topovi na svemirskoj stanici Poslednja igra je nazvana FINAL BATTLE, u kojoj cete uništiti kompjuter kojim zli profesor rukovodi robotima Igra je ista kao i treća i takođe nije ništa posebna.

Oružje kojim se koristite je sasvim obično – karate tehnika, boks tehnika, „Superuk" tehnika, smrtonosni pogled (bez tehnike) a među ikonama se na levoj strani ekrana nalaze još i ispitivanje predmeta i letenje Važno je obratiti pažnju kako Supermen ženski hoda.

Na kraju zadnje strane stripa slave vas kao heroja koji je onemogucio i strpao iza rešetaka zlog Lutora. Naravno, tu je usledio neizbežan THE END, sa rečima „Još jednom je pravda zadovoljna!"

Igru SUPERMAN uradila je firma „First Star", a odličnu ideju za scenario dobio je Jan Dejvison Pored dosta dobre animacije, grafike i muzike jedinu slabost su igre koje su prilično dosadne i jednolične Ipak. kao ste se već okušali i kao Betmen Tarzan i ostali „tabadzije za pravdu" (i nepravdu), što ne biste probali da budete i Supermen

■ Dušan Stojičević

G. I. HERO





VI i vaš pas pratilac Killer (Ubica) poslati ste na misiju u jednu Južnoameričku zemlju. Zadatak vam je da vratite neke važne planove vašoj zemlji. Slučajno vi i vaš prijatelj ste doživeli nesreću (avion se raspao) i sada letite dole (ka zemlji)

Tup!

Loše ste se prizemljili, uštećujući pri tome vitalnu opremu (i automatski smanjujući šanse da ćete ikad više imati decu) Ne samo to već je i mesto na kojem ste se... hm. spustili, puno neprijatelja koji su upozoreni vašim prisustvom tako što su čuli neki neartikulisani krik (to je ono kad ste nežno dotakli zemlju) I kao šlag na sve ovo morate da uradite samo četiri stvari da biste ostvarili svoj zadatak

Prvo, nađite onu vreću buva koja bi se mogla uslovno nazvati psom. Drugo, nađite neprijateljski logor i eliminišite vođu Treće, nađite helikoptersku bazu i uništite je svojim zalihama eksploziva. Četvrto, nađite sebi put iz tog pakla Šta može biti lakše od ovog?

Zahvaljujući neverovatnoj sreći uspeli sta da sačuvate pušku, nešto municije bateriju, šifrovnik i još neke sitnice i tako, spremni ste za još jedan veliki poduhvat. Polazite i probijete se kroz džunglu idete kroz mračne prolaze pećine (sa stalaktitima i stalagmitima) pucajući u neprijateljske vojnike

Lokacije u džungli su skoro identične jedne drugoj Palme, stalaktiti i stalagmiti su užasno nacrtani ali su zato barem dobro obojeni. Svi likovi su dobro animirani, dasta su veliki (skoro trećina ekrana) Svi imaju senku tako da nema preklapanja atributa. Veoma je lepo urađeno kad ubijete nekog vojnika (on pada uz krik) Međutim, sve ukupno gledano igra nije ništa posebno Sve slike su iste tako da igra postaje monotona. Ubiti vojnika nije teško (s obzirom na njihovu veličinu) Samo opalite i oni su istorija Čak ni traženje neprijateljskog logora ne predstavlja nikakvu zabavu Naime, vec posle trećeg igranja, znaćete napamet gde se nalazi. Po mom mišljenju mogla je da se doda neka živetinja u džungli, kao npr muve koje lete svuda okolo pa voda koja kaplje sa stalaktita ili nešto drugo

I stvarno je šteta što kuče ne može da se upuca.

■ Vladimir Pecelj

RENEGADE III
The Final Chapter



Sećate li se onog nabildovanog majstora za lomljenje kostiju, čija specijalnost vili-

ca i kičma? Svi znamo kako izgleda njegova ženska pa nas i ne čudi što su je vođe njujorške mafije već dva puta otimale, a momak je dva puta vraćao u sigurne ruke. Posle tih događaja mala je dosta uznapredovala i postala asistent u kabinetu čuvenog doktora koji trenutno radi na mašini za kretanje kroz vreme. Međutim, prve naučnikove namere otkrivaju se tek kada kidnapuje devojku i zapreti da će uništiti svet. Pošto našem badži mozak nije jača strana, krenuo je da spase žensku i oslobodi svet podlaca.

Da, da, radi se o zvaničnom trećem nastavku RENEGADE-a. Odmah da kažem, igra je sjajna. Grafika je savršena, animacija malo zaostaje, likovi su veliki, a svaki nivo ima odgovarajuću (izvrsnu!) muzičku podlogu, koju pritiskom na <f3> menjate za zvučne efekte (udarci, umirući krici i drugo). Igra izgleda drugačije nego prethodni nastavci. Scenario je izmenjen tako da više nemate ljude za protivnike, a kada te protivnike onesvestite, ne padaju na zemlju već odmah umiru. Energija je predviđena crticama i povećavate je ubijajući neprijatelje. Zadatak morate izvršiti u zadatom vremenskom roku, jer se inače vraćate na prvi nivo.

Naš junak uskače u vremeplov ni ne znajući šta ga čeka. Našao se u nekoj džungli, ali je shvatio šta se dešava tek kada je obližnji tiranosaurus na njemu oprobao svoje oštre zube. Praistorija, zar ne. Onda se naš junak razljuti (moraće da menja sliku u pasošu). Usledio je maegeri u čelo i reptil se prostro po zemlji. Kad ie vide vlasnik mali podli pećinar, navali na njega svojom moćugom. Naš se momak okrete i nasumice poče mlatarati rukama, ali ništa značajno nije postigao (osim što je rasterao sve komarce u blizini). I – tada mu je sinulo. Sagnuo se i sabio patuljka pod zemlju. Onda je naš ba dža nastavio put.

Gle, neki šiljci. Za momke inteligencije kao što je njegova to se predstavlja problem, skok i... aaaah! Upropastio je nove patike. Ništa zato, sve rupe poslužiće kao merdevine. U međuvremenu se sakupila čitava banda pećinara ljuta na momke zato što im je dirao drugara, ali ga tamo dočeka neki ludak koji baca stenje. Na svu sreću u blizini su vrata od vremeplova tako da je potrčao sutnuo reptila koji se ispilio iz jajeta i, najzad, našao spas.

Gde li će ga teleport sada izbaciti? Egipat... ulaz u piramidu (Keopsovu, valjda). Hrabro upada unutra, ali ga neprijatelji saleću sa svih strana. Prvo ga napada mumije koje bez veze tumaraju piramidom. Jedan krоšе i mumiji spade zavoj. Mumijin pes takođe zavijen, ljut je što je frajer njegovom ljubimcu upropastio odelo, nalеće se njega. Špic u njušku. Mali, ne znaš ti šta je to pit bul terijer! Kad odjednom, iz najmračnije rupe izađe ružna prikaza. Prikaza se nimalo ne žali tako da pada bati nanje štanglom. Naš mangaš je na kolenima, ali se hrabro pridiže i popravlja joj šminku. Posle još malo zbogovanja se utvarama, živim mrtvacima i sličnim ljupkim čudovištima, najzad je stigao do izlaza.

Tek što je previo ljute rana, našao se u zaračnom srednjem veku, usred upravo napadnute tvrđave. Normalno branioci misle da je momak jedan od „onih drugih" pa ga saleću čas na drvenim konjima, čas sa (prilično oštrim) mačevima. Onda se setio da je nekada davno bez problema skidao nevaspitane delikvente sa motora pa tako i sada postupi. Vitez pade s „konja", isumče mač i polete ka njemu, ali ga je naš prika dočekao nogom, pa ga još drmnuo pesnicom u nos tako da mu više nije bilo do frke. Onda ga je i dvorska luda gađala praćkom. E, tada se naš junak razbesne neće njega tamo neko mučki s leđa. Zato ga je lepo stegao i pokazao mu gde se nalaze bubrezi i rebra. Sve je bilo luk i voda tako da je razbijajući leteće prasiće (?) došao do, naizgled, nepremostive prepreke rova oko utvrde. Međutim, posle malo čekanja evo i mosta taman da je vreme da utrči u...

... Svetlu budućnost. Svetlo da mu pokazati ružno futurističko čudovište ali se junak podiže i obara ga udarcem u nogu. Već sledećeg robota pokušao je ulubiti na isti način, ali su ovome noge građene od čvrstog čelika. Za to vreme, robot ga mesekrira. Izgleda kao da batlija podleže ranama, međutim, priseti se svoje ljubavi, skoči na noge lagano i otkuda robotu glavu. Tu se okupiše još neki gadni monstrumi koji prilično namučiše junačinu, ali ipak ovaj, sav izmrcvaren, isečkan i polomljen ipak pokaza ko je doktor za plastičnu hirurgiju. Kad tamo ženska se sama oslobodila i došla po njega da na mora peške da se vraća kući. AAAAH! Čekić ridi, zbogom „debeljko"...

„All you need is love..."

■ Bojan Majer

RUN THE GAUNTLET

Evo prave stvari za one koji vole najrazličitije trke i kojima se, iz ko zna kojih razloga, nije svidela „Code Masters"-ova serija simulatora. Igru je objavio „Ocean" i odmah moram reći pun pogodak! Grafika je tradicionalno odlična, naginje malo ka 3D, sprajtovi su mnogo veći nego u sličnim igrama, animacija je, kao i skrolovanje izvrsna, a tokom cele igre prati vas sjajna muzika. Da vidimo i scenario. Velika televizijska kompanija sklopila je ugovor sa četiri vodeće zemlje sveta kako bi prenosila njihova nadmetanja za čeličnu rukavicu, najveće sportsko dostignuće današnjice.

U okviru takmičenja za čeličnu rukavicu nalaze se trke raznim vozilima, počevši od bagija, skutera, glisera, gumenih čamaca pa sve do kamiona i hoverkrafta. Kasetna verzija sadrži šest segmenata, od kojih su dva kopnene trke, a ostale se odvijaju na vodi. Međutim, dok kopnene segmente čine samo dve trke (bagi i kamion sa šest točkova), svaki vodeni segment ima po tri različite trke.

Kopnene trke vozilo pokrećete po tačno određenoj stazi koja je puna krivina i džombi, a povremeno odjekne i poneka eksplozija koja vas zavrti i uspori. Kretanje se vrši na standardan način za ovu vrstu igara: pomeranjem džojstika levo ili desno okrećete vozilo, a povlačenjem gore-dole ubrzavate ga ili usporavate. Iako protivnici



RENEGADE – udarci

pucanje – pesnica u glavu
pucanje + pravac – nogom u stomak
pucanje + dole – saginjanje
pucanje + gore + pravac – maegeri u telo
pucanje + gore – maegeri u mestu
pucanje + dole + pravac – bekom u...

imaju mnogo bolji start lako ćete preteći jednog od njih. Onog drugog – teško

Vodene discipline su lakše. Ne morate pratiti stazu koja je sastavljena od ostrvaca i grebenova, već je važno da prođete između dve bove koje svetle. Ovaj deo RUN THE GAUNTLET-a je zanimljiviji napetiji i ima par zanimljivih efekata npr talasi koje seče čamac ili pena koja ostaje za njim.

RUN THE GAUNTLET je izuzetna igra i bila bi prava šteta propustiti je

■ Bojan Majer

WEC LE MANS

Igrometar % 63

WEC LE MANS

Verzija za ZX Spectrum

Grafika

Animacija

Ideja

Izrada

Za Spectrum postoji, zaista, mnogo simulacija vožnje, dosta ih se pojavilo i u poslednje vreme ali i pored toga, Imagine je rešio da izda još jednu po imenu WEC LE MANS. Kao što i samo ime kaže, radi se o najtežoj i najpoznatijoj trci – Le Mans.

Što se tiče izvođenja, sve je ostalo standardno, samo je cela igra iz jednog dela, što je vrlo pohvalno jer nema zamornih učitavanja sledećih nivoa.

Kao što je to već uobičajeno u donjem delu vidi se tok igre, a u gornjem se nalaze podaci o vremenu, broju bodova brzini vremenu i sl. U donjem levom uglu se nalazi menjač sa dve brzine (u drugu ubaciti na oko 150 mph) a u donjem desnom je skala koja vam pokazuje nagnutost kola na levu odnosno desnu stranu

Maksimalna brzina koju možete postići je 218 m/h.

Vozite po putu sa čije se strane nalaze drveće reklamne i druge table, a u pozadini su planine. Grafika je odlična ali na žalost, sve je vrlo slično i pošto imate samo jednu stazu posle nekoliko partija činiće vam se malo dosadnim. Imamo još samo jednu zamerku – automobili više liče na nekakva borna kola ili tenkove nego na ono što jesu.

Put, razume se, nije ravan, već je prepun bregova i dolina (cela se pozadina podiže ili spušta). Krug je podeljen na nekoliko kapija kod kojih (ukoliko do njih dođete) dobijate dodatno vreme (extended play)

Ako udarite u neku od prepreka ili neki automobil samo se malo prevrćete, vraćate se na sredinu staze a vreme vam stane tako da gubite vreme samo dok ponovo ne postignete brzinu.

Posle izgubljenog vremena dobijete umanjenu sliku staze sa svim kapijama pozicijom do koje ste stigli i vremenom za koje ste obišli krug

Kao što to uvek biva, simulacije vožnje se ne mogu samo opisati – morate ih probati da biste o njima dali sud.

■ Zvezdan Pavković

BLASTEROIDS

Igrometar % 60

BLASTEROIDS

Verzija za Commodore 64

Grafika

Animacija

Ideja

Izrada

U stara dobra vremena na starom dobrom Spectrumu igrala se igrica PLANETOIDS. Ne znam odakle su je programeri „Image Works"-a izvukli, ali napravili su prema njenim motivima solidan program – BLASTEROIDS

Zli tiranin zvani Mukor orobio je sistem planeta u kome živi skromen i miroljubiv narod – Zemljani. Mukor je između planeta postavio sistem asteroida kroz koji još niko nije uspeo da se probije. Zemljani su poslali supertajni ratni brod da pokuša da se suprotstavi tlačitelju.

Kontrole su malo čudna ali ćete se brzo navići na njih pomerajući džojstik levo-desno okrećete brod oko njegove ose, povlačenjem palice nagore pokrećete brod u označenom pravcu, a sa „dole" menjate izgled letelice. Sve se odigrava na jednom ekranu. Ako slučajno izađete van njega pojavićete se na drugoj strani. Rasturajući asteroide primetićete da ih se pojavljuje više vrsta: obični se raspadaju na sitnije delove, džombasti se naduvavaju i tek onda stanu, a uglasti se ogromnom brzinom zaleću na vas. Takođe, povremeno naiđu i neprijateljske letelice koje možete uništiti i dobiti neko dodatno oružje: pucanje u dva pravca, veća snaga metka, brza paljba i slično. Već smo rekli da vaš brod možete menjati po želji. Najmanji je najbrži ali vrlo slab, dok je veliki veoma snažan, ali skoro da ne može da se pokrene. Kada očistite jedan sektor po vas dolazi kapsula i prelazite na komandni ekran, u kojem određujete gde ćete se teleportovati. Kada pređete određeni broj sektora sukobićete se lično sa Mukorom. Mukor je veliko, zeleno čudovište veliko skoro kao pola ekrana i stalno vas prati pogledom. Eliminisaćete ga tako što ćete mu uništiti sve krake. Ta



da počinje da trepće i nesta je u plamenu

BLASTEROIDS je lepo urađen, sprajtovi su dobro nacrtani, a pozadinske slike su odlične, samo su autori mogli malo više da se pozabave scenariom. Igra koja vas, zavisno od ukusa, može oduševiti ali i ostaviti potpuno ravnodušnim.

■ Bojan Majer

TUAREG

Igrometar % 75

TUAREG

Verzija za ZX Spectrum

Grafika

Animacija

Ideja

Izrada

Negde daleko na Bliskom istoku živeo je hrabri ratnik Tuareg sa svojom draganom. Jednoga dana došli su zli otmičari i oteli su je, želeći da je prodaju kao belo roblje

Ne časeći časa Tuareg je krenuo za otmičarima, želeći da se osveti i spase svoju devojku. Jedino u šta je Tuareg siguran je da se devojka nalazi u kući ali ne zna u kojoj, ni u kom gradu.

Ovde počinje igra. Opremljene ste mitraljezom izvesnom količinom energije kompasom i sa 400 novčanih jedinica. Igra je arkadno akciona nešto u stilu Dustina.

Ekran je podeljen na dve dela. U gornjem delu se odvija igra, a u drugom su gledano s desna na levo

– energija predstavljena skalom

– novac kojim raspolažete (gornji broj) i cena pojedinih usluga (donji broj)

– sat

– kompas,

– oružje koje imate u ruci (gore) i cena pri kupovini (dole)

– preostala municija.

Možete se kretati po ulicama i ulaziti u kuće koje čuva izvesni rmpalija, a koga možete ubiti tek sa 10 metaka. Kada ga ubijete možete slobodno ući u zgradu koja ima samo jednu sobu, i u kojoj ima još stražare. Ako imate ▷

sreće naći ćete pravu zgradu, spasti svoju devojku, dobiti čestitku i lepu sliku o kojoj vam nećemo ništa reći.

Oružje možete kupovati u prodavnicama sa natpisom „Armeria" Tasterima E, C birate sledeće ili kupujete oružje.

Grad je prepun lopova devojaka i beduina. Lopovi su vrlo brzi i začas će vam oduzeti svo oružje. Dodirnete li devojku dobićete novac (valjda ste im simpatični), ali ako ste malo duže uz nju oduzeće vam energiju. Beduine ubijajte bez milosti jer su pa prvi puta u gradu pa će vam postavljati razna pitanja na koja ne odgovarate, ali vam oduzimaju energiju.

Grad je prepun restorana hotela i drugih uslužnih ustanove koje imaju svoju cenu, ali u njih nikako ne možete ući (ne znam zašto).

Kretanje po gradu biće vam veoma otežano činjenicom da sever na ekranu nije uvek gore: odete gore pa opet gore i našli ste se u sobi iz koje ste pošli. Zbog ovoga je prilično teško napraviti mapu, ali ćemo vam je sigurno dati u nekom od sledećih brojeva.

Devojke koju tražite nije nikada na istom mestu, tako da ćete morati da lutate i nadoknađujete svoje zalihe municije. Novčane rezerve popunjavete uzimanjem od devojaka.

Sve u svemu, igra je vrlo simpatična, mada ne zahteva razmišljanje, već samo pažljivo igranje kako ne biste potrošili mnogo energije i municije.

■ **Aleksandar Petrović**

POPULOUS



Pre dosta godina, poznati SF pisac Isak Asimov napisao je knjigu „Bogovi lično" Putevi gospodnji su nedokučivi, tako da će ovaj naslov važiti čak i za čitaoce „Sveta kompjutera"! Možda vaša omiljena fotelja i ne podseća mnogo na Olimp, sedište bogova, ali će vam populous dodeliti šaku gromova i svet u kome ćete biti Sve i Svja. U stvari, ne baš sve, jer će vam nelojalnu konkurenciju praviti bezobrazno pretivničko božanstvo (koje može zastupati kompjuter ili neki prijatelj) čiji varvarski obožavaoci nasrću na vaše. Narevno, kazaćete mu „Stranče ovaj univerzum je premali za nas dvojicu" i bitka će početi.

Ispostaviće se da će se vaša božanska moć povećavati tek i ako se broj vaših vernika bude povećavao – a moć vam je svakako potrebna ako želite da vaš narod preživi. Prema tome na početku je potrebno naterati vernice



ne (na početku su te tri mršava čovečuljka, pri čemu svaki zastupa jedno pleme) da se smeste na nekom parčetu zemlje i podignu kuće. U tom modu čovečuljci će lutati zemljom u potrazi za ravnim zemljištem na kojem će izgraditi kuće (koje predstavljaju gradove i sela). Što okolina kuće bude ravnija bice više obradivih površina, pleme će rasti i dograđivati svoje selo – na početku će to biti sklepana zemunica, zatim kolibe, pa kućica – sve do zamka. Što je stanište sa prednje vaše moć će brže rasti i tehnološki nivo stanovništva će biti viši – što je važno kod ratova.

Pošto se igra odvija na različitim svetovima (od pustinje ili planina pa sve do ostrva i Antarktika) može se lako desiti da jednostavno ne bude dovoljno prirodnih ravnica, tu će vaše božanske moći prvi put doći do izražaja. Sve je vrlo jednostavno: izaberite parče zemlje, kliknite levo dugme miša i – gledaj i divi se, narode – pojaviće se brdašce! Naravno, ne sme se dozvoliti da narod posumnja u božije sveznanje, tako da je ovaj efekat najbolje koristiti za popunjavenje dolina a ne za „izravnjavanje" ravnica. Desno dugme ima obrnut efekat – njim uklanjate suvišnu zemlju – tako da kombinacijom ova dve efekta možete ohrabriti rast populacije. Ove ima i drugu upotrebu, naime, možete ogroditi svoj narod neprobodnim planinama i dubokim kanjonima (ako kopate dovoljno duboko u njih će prodreti more) i tako ga zaštititi od napada sve dok dovoljno ne ojača.

U redu, stanovništvo se lepo razvija, vaša moć postojano raste i polgrevanje sa krajolikom je zabavno. Međutim zašto moj narod ne naseljava udaljene predele sa puno ljubavi i trude dotera ne za njih? – pitate se vi. Drskost i nevaljalstvo! Ipak, gnev boziji se nije podigno iz prostog razloga – narod nema ni ne zna da takvi predeli postoje. Narevno i za to postoji rešenje. Iskoristite svoju moć i drugi put, i na željenom mestu postavite tzv. papski magnet – neku vrstu religioznog monolita koji će privući prekobrojne ljude ka njemu. Ako vaši vernici imaju zajedničkog vođu uputiće se ka njemu, dok će on zauzvrat krenuti prema magnetu. Ako, pak, nemaju vođe svi će se ustremiti u obećanu zemlju, i prvi koji stigne do magneta postaće novi vođa. Vođe mogu biti izuzetno zabavne, posebno zato što ih upotrebom moći možete pretvoriti u vitezove: oni će se odmah ustremiti ka najbližem neprijateljskom naselju, pobiti stanovnike i zapaliti kuće, smanjujući moć protivničkog boga. Vitezovi nastavljaju sa ubijanjem i uništavanjem sve dok ne budu ubijeni. Kada se vaše stanovništvo proširi i ojača, a nevernicima stvari ne budu išle baš kako treba (uz vašu svesrdnu pomoć, naravno) bilo bi dobro započeti sveti rat. Vernici će krenuti u potragu za neprijateljem, napasti stanovnike sela, i posle eventualne pobede zauzeti kuće. Ratnici koji se izbore za novi dom neće nastaviti borbu, tako da će vaše snage opadati na ovaj ili onaj način. Mudar bog će znati u kom trenutku će biti preopasno nastaviti napade, te će zaustaviti rat i zaštititi svoje ljude.

Vitezovi mogu biti zaista opasni, ali ako stvarno hoćete da uznemirite drugog boga pokušajte sa izazivanjem prirodnih katastrofa na njegovom terenu. Vulkani, na primer, ne samo da uništavaju kuće nego i izbacuju kamene gromade koje ograničavaju gradnju i mogu biti uklonjene samo spuštanjem kompletnog dela zemljišta ispod nivoa mora. Zemljotresi nisu tako ubitačni ali su još uvek zabavni – krajolik će se promeniti i u mnogim slučajevima se delovi kopna spustiće se na nivo mora.

Ako je neprijatelj neosmotreno gradio na niskom zemljištu, dobro proračunat zemljotres ostaviće njegove ljude da se koprcaju u vodi. Ako ispod njih ubrzo ne bude izgrađeno kopno, podaviće se. Jednako efektivan način eliminacije protivnika su i močvare – postavite neku na njegovoj teritoriji i svi ljudi koji zakorače u nju biće progutani. Poplave su još manje suptilne – nivo vode će se podići do određenog nivoa na celom svetu, uništavajući naseobine na niskom terenu. Zbog ovoga se uvek trudite da gradite na uzvišenjima.

Kompletna kontrola se odvija pomoću miša i mnoštva ikona koje okružuju ekran sa pogledom na svet. Ikone su potpuno jasne – one sa strelicama npr. služe za pomeranje mape, ona sa stilizovanom vodom izazivanje

poplave, ukršteni mačevi poziv u rat, i sl.

Najimpresivnije strana igre, pored očaravajuće grafike je, svakako, raznovrsnost. Kompletna igra se odvija na preko 1000 svetova različitih stepena težine – i, naravno, sasvim različitih uslova. Kao kod sentinel-a, nije potrebno da pređete sve svetove: sledeći svet na koma ćete vladati zavisi od broja poena, a možete početi igru na bilo kom svetu jednostavno kucajući njegovo ime. Kao što sam već napomenuo, sa težinom sveta se menje i njegova klima, što ima veliki uticaj na ponašanje vaše populacije. Na primer, travnati svetovi su najprijatniji, dok su ledeni svetovi negostoljubiva mesta na kojima će biti teško ubediti vernike da napuste svoje udobne domove i nasele druge predele zbog „tamo nekog" magneta. Pustinjski i vatreni svetovi su takođe veoma gadni i ljudi umiru veoma mladi. Ovo možda ne zvuči mnogo zabrinjavajuće ali je potrebno menjati strategiju shodno uslovima. Na primer, ako ste imali običaj da unapredite mnoštvo vođa u vitezove i pustite ih da ojađuju neprijatelja, može vam se desiti da naiđete na neprijatno iznenađenje ako istu taktiku isprobate na pustinjskom svetu gde vitezovi umiru pre nego što uspeju da odu daleko ili naprave mnogo štete.

Odlična grafika, interesantan zaplet, vrlo realni zvučni efekti i svetinjska horska muzika u kombinaciji se gomilom svetova i mogućnošću igre dva igrača čine populous potpuno jedinstvenim i verovatno jednim od najboljih igara za 16 bitne računare do sada.

■ Vladimir Pavlović

Vražja spravo, vraćaj pare!



Ovim člankom želimo da vas upoznamo sa dvadesetak najboljih igara sa automata – arkadnih mašina. To su poznati i manje poznati automati, koje smo smatrali vrednim pomena. Kod većine tih igara kasnije je napravljena i verzija za kućne kompjutere. Krenućemo hronološkim redom.

Prvi je svakako **BOMB JACK.** Prva klasika. Neime, neki luđak je ucenio svet (kompjutera) bombama! Ko će da ga spase? Naravno mali Džek. Cilj je poznat, treba pokupiti sve bombe. Skačeš sa platforme na platformu. Sve se to odvija na nekoj od opet lepo nacrtanih pozadina.

Sledeći maga-hit je „Konami-jev **PING-PONG.** Dve reči objašnjavaju sve. Izbor udaraca je solidan i nije teško vratiti celuloidnu lopticu. Kompjuterska verzija se ne razlikuje od automata ni po jednom detalju. Zvuk se svodi na udarce i navijanje publike.

„Konami" je otvorio nove perspektiva igrama pucačkog tipa igrom **NEMESIS.** Ovde ima svega što pucačinu čini pucačinom. Ima (logično) pucanja, skupljanja, izbegavanja i nema razmišljanja. Ubrzo potom izlazi i njen nastavak pod nazivom **SALAMANDER.** Sve je još malo (ako je moguće) doterano i dodate opcija za igru dva igrača istovremeno. Dodat je i jedan originalan detalj – raznovrsno skrolovanje. Naime posle svakog nivoa ekran se drugačije skroluje, nalevo ili nagore.

Čim pomenemo auto-moto simulacije moramo pomenuti **OUT RUN.** Da vas podsetimo. Treba da provozate svoju žensku kroz Ameriku. Grafika je zaista divna međutim, zamerka je loša preglednost puta. Na početku igre biraš jednu od tri lepe melodije koje će te pratiti tokom cele igre. Ne vredi više hvaliti ovaj automat, treba ga videti i probati.

Firma „Sega" je, izgleda, bila željna uspeha, pa je napravila još jednu izvrsnu auto-moto simulaciju pod imenom **SUPER HANG-ON.** Ovde su u potpunosti iskorišćena prednosti automata. Prvo je izbačen „običan" (bez onog „SUPER") **HANG-ON.** Kada su ustanovili da nije postigao neki uspeh ljudi su upljuvali dlanove i izvadili fleke. Rezultat znamo. Ovde biraš jedan od četiri (!?) kontinenta po kojem voziš. Mu-

zika je zaista genijalna. Kažem muzika, zato što je stvarno realistična i lepa, za razliku od onih piskutavih zvukova na Commodoreu.

Godine 1942, Japan Pacifik, meni i eto cele igre Letiš, letiš, pucaš, pucaš i opet letiš i pucaš kroz trideset dve užasno dosadne nivoa. Zvuk me razočarao. Je muzika – ljudi se trudili A ono ništa. Sad mi je jasno zašto je kompjuterska verzija tako loša. Međutim, igra je napravljena pre četiri godine i „Capcom" je dao sve od sebe.

FLYING SHARK je nezvanični nastavak 1942. Tematika je ista. Grafika je genijalna. Zamerka je što cilj praktično ne postoji. Video sam četrdeset i neki nivo a od kraja ni pomena. Za neupućene treba održati mašinu u vazduhu što je duže moguće.

Oni koji vole tuču sigurno će voleti i **DOUBLE DRAGON**. Tvoju draganu odveli i čekaju tebe! Međutim, ti nisi baš niko i ništa. Treba to pesnicama da im dokažeš. Na svakom nivou treba pobiti sve što se mrda sve dok se mrda. Na kraju svakog nivoa nalazi se neki džin kojim treba počistiti pod. Sprajtovi su krupni. Međutim, ako koristiš laket sve postaje detinje lako.

Negde u isto vreme kad i DOUBLE DRAGON pojavljuje se i **VIGILANTE**. Tvoju su draganu (opet) oteli zlikovci, i treba (opet) da im pokažeš. Ovog puta izbor udaraca je dosta ograničen.

Sledeća igra je **ROLLING THUNDER**. Izazvala je izazvao buru oduševljenja i najviše ocene. Neku drugaricu su oteli zloce iz Kju Kluks Klana. Ti si naoružan pištoljem. Kada je oslobodiš, naljutićeš se i rešiti da uhvatiš onog malog čudavog.

SUPER RANGER je nastavak ROLLING THUNDER-a. Ne nastavak nije pravi izraz treba reći *klon* ROLLING THUNDER-a. Razlika, sve je ispremeštano i dodata opcija za simultano igranje dva igrača.

GHOSTS 'N GOBLINS je jedan od „Capcom"-ovih mega-hitova. Zli čarobnjak je oteo princezu. Ti treba da je spaseš. Naoružan si mačevima kojih imaš veoma mnogo. Kreature koje tamaniš najrazličitijih su oblika. Srećom ti možeš da nabaviš i druga oružja. Na kompjuter nije prebačena cela igra, već samo najlepše sekvence.

IRON HORSE – tako Indijanci zovu voz. Oni su ga zvali i zvali ali on nikako nije hteo da stane. Onda su se razbesneli i osvojili gvozdenog konja. Na početku biraš jedno od tri oružja koje ćeš koristiti tokom cele igre. Cilj je očistiti voz od kojekakvog olosa. U vozu se nalaze i belci koji te sigurno neće mrzeti. Igru prati divna muzika koju si čuo u bezbrojnim vestern filmovima.

Opet „Camcom" i opet uspeh – **TIGER ROAD**. Pretpostavljaš hongkonški akcioni. U pravu si! Ovog puta je glavni junak malo pametniji i kada kreće u akciju nosi neko oružje. Ne služi se pesnicama kao većina. Oteli su klince i ti treba da ih izvučeš. Biraš jedan od četiri puta po kojem ideš. Lepo, nema šta. Srećom, možeš da pokupiš oružja, dodatnu energiju ili poene.

RYGAR je na kompjuteri ma poznata igra. Nekoliko miliona godina posle stvaranja zemlje na površini naše planete vladali su mir i harmonija. Zatim su došli Oni i naveli teror. Ostala je još samo jedna osoba na koju zemljani mogu računati. I tako nastupaš ti naoružan testerom namotanom na lancu. Treba da ubiješ sve na svom putu nadesno (ama baš sve?). Pri tome ti pomažu oružja koja i bukvalno, padaju s neba. Igra ima dvadeset sedam nivoa.

OPERATION WOLF. Nisam mogao da odoIim. Ovo je zaista najrealističniji automat. Grafika je u stilu dobrog crtaća a brzina zadivljujuća. Ne znam šta da kažem, a da ne koristim fraze hiljadu puta rečene. Stvarno super!

XAIN'D SELENA, šta je sad to? Jeste li možda čuli za igru **SOLDIER OF LIGHT**? E pa to je to, samo što je prvo automat a drugo je kompjuterska igra. Da biste izbegli mukotrpan multiload sistem programeri su „skinuli" samo tri nivoa sa automata i konvertovali ih za kompjuter. Na automatu igra ima šest predivnih nivoa. Svaki nivo se sastoji iz dva dela. Prvi se sastoji u šetnji s leva na desno (uz neobavezno ubijanje i skupljanje kojekakvih pomagala za usavršavanje istog). Drugi deo se sastoji u desnoskrolujućoj ubijačini svega što se kreće.

VALTRIC je igra za koju će se tek čuti. Najviše podseća na igru **MARAUDER**. Ideš napred svojim specijalnim vozilom koje podseća na metalno zrno graška. Ova pucačina (to ste čekali) je dosta kompleksna i zaslužuje duži opis za koji, na žalost ovde nema mesta. Nakraće rečeno treba se probiti napred, ubijati neprijatelje i kupiti predmete. Kada se nađeš u bezizlaznoj situaciji, skoči.

FLAK ATTACK je lepa pucačina sa letenjem. Podseća na FLYING SHARK, međutim, grafički i muzički je lepša. Kada preletiš ceo nivo dolaziš do nekakvog metalnog monstruma koga treba srediti bombama.

* * *

Bio je to kratak osvrt na najuspešnija ostvarenja na automatima. Znate i sami gde ih možete naći.

■ **Aleksandar Prokić**

SPECTRUM INTRO SERVIS

Slova koja „bodu" oči

U nekoliko prethodnih brojeva prosto smo vas zatrpali raznim rutinama vezanim za border na računaru ZX Spectrum. Pored ovih rutina, dali smo vam i programe koji omogućavaju da skrolujete svoje poruke na sve moguće načine po ekranu. Za ovaj broj spremili smo vam BIP UP Intro Maker, koji će vam na softverski način omogućiti da nekoga naterate da se odmakne najmanje dva do tri metra od ekrana televizora! Još ako za rad koristi veliki TV u boji, nateraćete ga da se pomeri i do pet metara (ukoliko mu to prostorija u kojoj se nalazi dozvoli).

Skrol teksta po ekranu mnogo puta viđen. U početku smo skrolovali tekst ispisan običnim slovima. Zatim smo počeli da tekst ispisujemo slovima osam puta veće matrice. Da, to su bili počeci. Sada su nam apetiti porasli. Pripremili smo vam skrol teksta 24 (dvadeset i četiri) puta veće matrice od standardne.

To smo već videli, a i kako ćemo pomoću toga naterati nekoga da se udalji od ekrana? Dobro pitanje. Odgovor je, ipak, prost: slova ne skrolujemo sleva nadesno, već odozgo nagore. Samim tim efekat je značajno promenjen a ukoliko neko zaista želi da pročita šta je napisano, moraće da se odmakne (oni akrobatski nastrojeni mogu da pokušaju i sa dubljenjem na glavi!)

BIG UP!

I ovaj intro mejker ima slične komanda kao i prethodni tako da ćemo ih sada samo ukratko nabrojati.

Kada startujete program, pojaviće se meni koji vam nudi sledeće opcija.

1. Enter text for scrolling
2. Save intro
3. Instructions

Prva opcija omogućuje vam da unesete tekst koji želite da se skroluje. Nakon startovanja ove opcije ulazite u editer poruka. U gornjoj trećini ekrana pojaviće se prozor u kojem je predstavljeno 32 karaktera poruke (poruka je maksimalne dužine 512 karaktera). Unošenjem novih karaktera dolazi i do skrola poruke po ekranu. Kada ste otkucali celu poruku, potrebno je da unesete znak @ kao marker za kraj teksta. Taj specijalni znak omogućava programu da zna koliko je poruka dugačka a takođe i da kasnije, kada ispiše celu poruku počne da ispisavanjem od početka. Za izlazak iz ove opcije potrebno je pritisnuti taster <ENTER>. Pored ovih

komandi EDITOR još poznaje i komande „<" (SS+R) i „>" (SS+T). Koristeći ove komande moguće je pomerati kursor po tekstu poruke i po potrebi ga ispravljati.

Sledeća opcija omogućava vam da gotov intro snimite na kasetu. Kasnije ćete taj intro moći da učitate od bilo koje adrese u RAM-u i narevno startovati ga od te adrese. Ne treba brinuti o adresi za učitavanje: program će raditi učitan na bilo koju slobodnu adresu u RAM-u.

Opcija pod rednim brojem tri daje kratko uputstvo o tome kako ubaciti intro program u igru. bilo da se ona učitava iz BASIC-a ili mašinca. Ne zaboravite na kraju teksta obavezno je staviti @ kao marker: ukoliko zaboravite da stavite ovaj marker program će nastaviti da na ekranu ispisuje neke gluposti sve dok negde u memoriji ne nađe ne @.

Gotov intro je zatim potrebno snimiti zajedno sa igrom. Da bismo to uspeli, potrebno je da cela igra bude učitana u memoriju računara, ali da se pri tom ne startuje. Zatim je potrebno pretražiti memoriju i pronaći negde prazan blok memorije dužine 1.5 kb. U ovo područje, sada treba učitati snimljeni intro. Preostalo nam je još samo napraviti da igra, pre nego što se startuje, pozove naš intro.

B. U. I. M.

Sada sledi i program koji smo vam pripemili za ovaj broj – BIG UP! INTRO MAKER. Da biste ga imali na svojoj kaseti potrebno je da unesete program koji je dat kao listing 1. Startujete program i pažljivo unesite podatke koji su dati kao listing 2. Kada završite sa unošenjem programa otkucajte QUIT i program će biti snimljen na kasetu.

I to je sve. Na ovaj način dobili ste još jedan intro program za računar ZX Spectrum. Da biste ga ubuduće, bez problema učitavali i startovali, ispred mašinskog dela snimite sledeći BASIC:

10 CLEAR 65535: LOAD "" CODE 27000
20 RANDOMIZE USR 27000
RANDOMIZE USR 4535

Listing 1

```
10 POKE 23658,8: BORDER 0: INK
 7: PAPER 0: BRIGHT 1: CLS
15 DIM s$(1,31)
20 PRINT AT 0,0;"DECLOADER by
DESTROYER1987-89 "
25 INPUT "Startna adresa je ";
start
26 IF start<0 OR start>65535 T
HEN PRINT ; FLASH 1;" * ERR
OR * ": GO TO 25
30 PRINT " * Startna adres
a je "; FLASH 1;start
40 PRINT " * Za kraj unesti
"; FLASH 1;"QUIT"
45 BEEP .3,1
50 PRINT AT 21,0;: FOR a=1 TO
24: POKE 23692,255: BEEP .03,4:
PRINT : NEXT a
55 LET adresa=start
60 PRINT "Trenutna adresa je "
; FLASH 1;adresa;
65 POKE 23692,255: BEEP .2,4:
INPUT "PODACI za ovu adresu su:"
 LINE s$(1)
68 IF a$(1)(1 TO 4)="QUIT" THE
N GO TO 200
70 FOR a=4 TO 31 STEP 4: IF s$
(1)(a TO a)<>" " OR s$(1)(a TO a)
=";" OR s$(1)(a TO a)="." THEN
NEXT a: GO TO 80
75 BEEP .5,10: PRINT ; FLASH
1;" ERROR ": GO TO 60
80 FOR a=1 TO 31 STEP 4: FOR b
=0 TO 2: IF a$(1)(a+b TO a+b)>"9"
 OR s$(1)(a+b TO a+b)<"0" THEN
GO TO 75
85 NEXT b: NEXT a
90 FOR a=1 TO 31 STEP 4: POKE
adresa,VAL s$(1)(a TO a+2): LET
adresa=adresa+1: NEXT a
100 PRINT s$(1): GO TO 60
200 DIM f$(1,10): PRINT "SAVIN
G": INPUT "FILENAME ";f$(1): SA
VE f$(1)CODE start,adresa-start
: PRINT "VERIFY": VERIFY f$(1)
CODE start: PRINT "VERIFY O.K."
: STOP
```

Listing 2

```
27000: 033,000,061,012,236,074,001,000
27008: 203,213,126,031,102,019,033,019
27016: 011,120,122,032,245,070,021,237
27024: 003,034,002,033,224,099,017,228
27032: 079,001,037,002,036,032,237,176
27040: 203,202,110,062,002,205,001,022
27048: 032,023,111,205,063,111,033,113
27056: 111,200,063,111,062,242,219,254
27064: 203,021,202,207,103,203,079,202
27072: 026,106,203,007,202,159,106,203
27080: 103,200,034,032,241,024,012,200
[illegible]
```

```
[illegible]
```

■ Predrag Bećirić

C-64: Beastie boys utility disk

Predstavićemo vam tridesetak programa koji se nalaze na korisničkom (utility) disk jedne od najpoznatijih piratskih grupa – BEASTIE BOYS

Programi su veoma kvalitetni (što je normalno, ako u vidu imamo da ih kozniti čak i jedna ovako poznata grupa) i u potpunosti služe svojoj svrsi. Programe moće mozete pozvati iz menija (upisivanjem rednog broja pod kojim se nalazi program koji vas zanima) dobija se učitavanjem prvog fajla sa diskete (load,"*",8) ili direktno iz direktorijuma, s tim što nisu snimljeni pod svojim imenime već kao brojevi od 1 do 30.

Rad sa sprajtovima

Program koji se nalazi pod rednim brojem jedan je MAGIC SPRITE EDITOR. Pomoću njega na vrlo lak način možete napraviti rutinu za pokretanje vaših sprajtova. Nakon učitavanja, pritiskom na taster 1 na ekranu će se pojaviti „nišan" koji možete pomerati u svim pravcima džojstikom u portu dva. Odredite odakle želite da vaši sprajtovi počnu da se kreću i pritisnite pucanje na tom mestu će ostati izbledeli nišan. Od tada računar će pamtiti svaki pokret koji budete napravili. Kada završite sa dizajniranjem kretnji vaših sprajtova pritiskom na SPACE vratićete se u glavni meni. Pritiskom na taster 2 možete videti šta ste uradili. Ako je sve kako treba opcijom 3 u glavnom meniju možete snimiti svoje remek dela. Tom prilikom računar će tražiti da pritisnete broj od 1 do 4. Pošto ustanovite da pritisak na bilo koji taster od ove četiri izaziva snimanje jedne te iste stvari sigurno ćete se zapitati čemu, onda, sve to. Odgovor je jednostavan, pošto program sam daje ime fajlu koji snima, na ovaj način možete snimiti četri različite ili iste rutine za pokretanje vaših sprajtova na istu disketu. Rutinu možete startovati sa SYS 4096 i prekinuti sa SYS 4192, a sprajtovi su smešteni u memoriji od adrese $2000 do adrese $2200

Sabijači i prateći programi

Grupa programa koji sledi sačinjena je od kompresora. Svrha svih njih je potpuno ista (da kompresijom – sabijanjem smanje dužinu programa) s tim što svaki od njih ima svoje cake.

2 FX BYTEPRESS V 1 0

Samo ime govori da ove nije običan kompresor, a izgled glavnog menija opravdava našu sumnju.

1 BORDER: FLASHING
2. BACKGRAUND-FLASHING
3 VIC-CHAOST
4. FONT-CHAOST
5. THE COLOUR-RAM
6 SID-SOUND
7 THE SCREEN-RAM
8 VIC-WAVES
9 SILENCE AND PEACE (NOTHING)

Odabiranjem jedne od ovih opcija postići ćete različite efekte pri dekompresiji. Posle odabiranja opcije sledi nešto što je potpuno isto za skoro sve kompresore. Program će od vas tražiti da unesete određene vrednosti i adrese:

SOURCE FILE (ime programa koji kompresujete)

XOR (bilo koji dvocifreni heksadecimalni broj, zbog zaštite programa).

01 (vrednost registra 01 – tablica vrednosti ovog registra je data u S. K. broj 10/88)

ENTRY IS (startna adresa programa koji kompresujete, u heksadecimalnom obliku),

DESTINATION FILE. (ime pod koji će kompresovani program biti snimljen)

Program snimljen nakom kompresovanja imaće novu

startnu bejzik liniju (dobiće je i program koji je nije ni imao) i normalno, bios kreći

3. BYTEPRESS – ovaj kompresor je potpuno isti sa prethodnim s tim što nema mesta za specijalne efekte pri dekompresiji

4. SOUNDPACKER identičan sa prethodna dva kompresora, ali pri dekompresiji se čuje muzika

5. TIME-CRUNCHER V3. 1 je takođe kompresor i razlikuje se od dosad opisanih po tome što kompresovanje ne vrši kada se program učita već za vreme dok se učitava kompresuje bajt po bajt što eliminiše memorijsko ograničenje. To bi bila dobra strana ovog programa, a loša je je što proces traje relativno dugo, prosečno 19 minuta. Inače pre nego što počnete kompresovanje odnosno pre nego što upišete parametre možete pritiskom na taster RESTORE da upišete ime vaše grupe (maksimalno 8 slova) koje će se pojaviti u gornjem levom uglu pri dekompresiji. U glavni meni vraćate se pritiskom na **F7**.

Čuvari, informatori, kradljivci

6. PROTECTOR V1. 3 je program čije je namena da zaštiti druge programe od raznih izmena i provala od strane pirata i drugih koji imaju takvih tendencija. PROTECTOR se vrlo lako koristi u glavnom meniju pomeranjem rastera možete odabrati sledeće opcije LOAD PROGRAM – učitavanje programa koji želimo da zaštitimo PROTECT PROGRAM – zaštićivanje učitenog programa, SAVE PROGRAM – snimanje zaštićenog programa, ENTER GROUPNAME – pored sve opcije možete upisati ime vaše grupe (ako je imate) koje će se pojeviti u gornjem levom uglu nakon startovanja zaštićenog programa DISK COMMANDS – korišćenje svih standardnih disk komandi, INSTRUCTIONS – uputstva. Ovako zaštićen program biće duži od originala za 1 ili 2 bloka.

7. INSTRUCTIONS WRITER V1 2 služi za pisanje poruka lične prirode. Pisanje možete da počnete pritiskom na taster B (EDIT TEXT). Na raspolaganju imate pet stranica (ekrana) koje maksimalno mogu primiti 21 red teksta, kao i skrol tekst koji upisujete nakon završetka pisanja na stranici broj pet. Da biste prešli na pisanje sledećeg ekrana koristite taster F1. Ako vam, kojim slučajem nije potrebno svih pet ekrana jednostavno ćete kada otkucate tekst koji ste želeli, napraviti 20 mesta razmaka i otkucati @, a ostale ekrane preskočiti pritiskanjem tastera F1. Kada ste završili i sa unosom skrol teksta automatski ćete se vratiti u glavni meni odakle tasterom A (SAVE LETTER) možete snimiti svoju poruku.



Tako snimljen program imaće 180 blokova (što je mnogo) i neće imati startnu bejzik liniju već ćete ga morati startovati sa SYS 49152. Pretpostavljam da vas je ovo razočaralo, ali – bez brige, zato i postoje kompresori! Jednostavno ćete odabrati jedan od dosad opisanih i s njim srediti sve nedostatke ovog izvrsnog writera. Učitaćete poruku u kompresor, dodeliti registru 01 vrednost $ 37, a za startnu adresu uzeti $C000 (decimalno 49152) i zatim je snimiti. Kompresovana verzija imaće samo 40 blokova i startnu liniju u bejziku, tako da će se moći startovati i običnim RUN.

8. MULTI RIPPER je još jedan program iz porodice ripera. Njegova jedina namena je da ponešto „ukrade" iz drugih programa. U ovom slučaju reč je o muzici. Program je ima vrlo malo opcija (tačnije, postoje samo dve mogućnosti) što je verovatno razlog njegove vrlo male vrednosti. Nakon njegovog startovanja od vas će biti zatraženo da u drajv ubacite praznu ili dovoljno praznu disketu da na nju bude snimljen MULTI RIPPER. Kada ste to obavili, učitajte snimljeni riper i startujte ga. Nakon odabiranja opcije program će pretražiti memoriju i snimiti muziku, ako je pronađe.

10. OCEAN CRACKER je program koji je isključivo namenjen za skidanje zaštita sa originalnih OCEAN-ovih ili IMAGINE-ovih disketnih igara. Ovaj program biće vam od koristi samo ako imate ili možete da nabavite original.

Sledeća četiri programa:

12. PICTURE LINKER V1
13. PICTURE LINKER V2
14. PICTURE LINKER V3
15. PICTURE LINKER V4

služe za spajanje slika u visokoj rezoluciji sa nekim programom. Pošto se programi razlikuju samo po rutini za prikazivanje slika ovaj opis važi za sve četiri linkera. Kada startujete program od vas će prvo biti traženo da učitate sliku koju želite da „nakačite" na neki program, kada se slika učita možete je pogledati a zatim učitati na koji želite napakovati sliku i na kraju sve to snimiti. Možete koristiti slike iz KOALA PAINTER-a

„Šminkanje" diskete

20. DELUXE DIR MASTER je program koji u potpunosti može pomoći pri raznim izmenama, promenama, klasifikacijama, direktorijuma i samih programa na disketi. Program je snabdeven velikim brojem korisnih opcija.

■ Pritiskom na taster 1 ući ćete u meni u kojem se nalaze opcije koje vam mogu pomoći pri samom radu sa DIR MASTER-om.

F1 – auto-repeat – stalno štampanje karaktera dok god je pritisnut taster (DA/NE),
F5 – čitanje uvodnog ekrana,
F7 – resetovanje programa
← – izlazak iz menija.

■ 2 Ulazak u disk monitor
- E – editovanje jednog bloka sa diskete koje se nalazi u drajvu. Tasterom F5 možete menjati same kodove ili pritiskom na F7 ASCII karaktere (ovo je pogodno za izmene piratskih poruka)
- R – učitavanje trake i sektora sa diska (recimo, ako ste promenili traku ili sektor morate pritisnuti ovaj taster da bi se pojavio sadržaj te trake i sektora na ekranu)
- W – snimanje izmenjenog bloka na disk (ovom opcijom neće biti snimljen neki novi fajl već će umesto postojećeg biti ubačen izmenjeni blok),
- N – učitavanje sledećeg bloka sa određene trake (TRACK) i sektora,
- T – promena broja trake koja će biti editovana,
- S – promena broja sektora koji će biti editovan,
- H – dobija se spisak naredbi koje su vam na raspolaganju,

Q – vraćanje u DIR MASTER

D – pregled direktorijuma.

■3 Korišćenje svih standardnih disk komandi + formatiranje diskete za 12 sekundi. Ova komanda se koristi tako što se otkuca FFORMAT kada se želi formatizovati neka disketa, a zatim upiše njeno ime i ID

■4 Pregled direktorijuma

■5 Izmena starog imena i identifikacije diskete (jednostavno upišete novo ime i ID)

■6 Ulazak u DIR EDITOR u kome se mogu vršiti izmene i dorade na samom direktorijumu i programima na disketi:

B – izmena dužine fajla u blokovima (možete napisati broj koji želite s tim što to neće uticati na stvarnu dužinu fajle),

C – promena mesta programa u direktorijumu,

H – pomoćni meni,

K – brisanje određenog programa,

M – snimanje „markice" (setite se SPREAD MAKERA) na direktorijum inače, pre snimanja možete dizajnirati „markicu" po svojoj želji

P – zaštite i skidanje zaštite sa pojedinačnog programa,

Q – izlazak iz pomoćnog menija i iz samog DIR MASTER-a,

R – promena imena programa,

S – ubacivanje u direktorijum linija koje služe za grupisanje i razdvajanje imena programa (i nju možete dizajnirati po svojoj želji pre ubacivanja u direktorijum)

T – promena tipa programa (recimo možete promeniti PRG u SEQ ili DEL itd.),

X – sortiranje programa u direktorijumu po abecednom redu

F1 – brisanje celog direktorijuma,

F3 – snimanje izmenjenog direktorijuma (u slučaju da ne pritisnete taster F3 direktorijum će ostati onakav kakav je bio pre izmena)

■7 Ulazak u meni za zaštićivanje diskete

1 vraćanje u glavni meni

2 zaštićivanje

3 skidanje zaštite

■8 Traženje startne adrese. Posle odabiranja ove opcije biće na ekranu prikazane sve startne adrese programa koji se nalaze na disketi i to u decimalnom i heksadecimalnom obliku.

■A Promena broja slobodnih blokova na disketi (posle ove izmene na disketu se više ništa ne može snimiti)

Na kraju – od svega po malo

21. OMEGA WRITER. Ovaj program biće detaljno opisan u redovnom broju Sveta kompjutera pa se na njemu nećemo zadržavati.

22. SOUNDMONITOR RELACATOR je program pomoću kog možete relocirati muziku koja je napisana u SOUNDMONITORU. Program će od vas tražiti sledeće:

FILENAME – ime muzike koju učitavate,

RELOCATE TO $_ _00

ovde možete upisati jednu adresu između $0400 i $9F00. Kada program završi relociranje ispisace adrese programa za start i stop relocirane muzike (pozivaju se sa SYS <adresa>). Naravno, tako relociranu muziku možete i snimiti.

26. ESCOS MAKER je program kojim možete uvećati neki detalj sa slike u Hi-Res rezoluciji, recimo 'slike iz KOALA PAINTERA. Postupak je sledeći: najpre ćete učitati sliku (LOAD HIRES-PIC), zatim ćete odabrati detalj koji želite uvećati (MAKE SUPER-PIC) i na kraju sve to snimiti (SAVE SUPER PIC). Prosto, zar ne. Inače, uvećani detalj će se nalaziti preko celog ekrana (čak i preko bordera), a snimljena slika će se moći startovati sa RUN (ovo inače nije loša zamena za intro.

28. BRUST V1.9 – ovaj program nećemo opisivati zato što može da radi samo pod Speed Dos-om (a obični smrtnici ga nemaju)

29. DPS WRITER – i ovaj writer biće opisan u redovnom broju.

30. MULTI COPY. Na nesreću i ovaj program radi samo pod Speed Dos-om.

I za kraj – šta još reći osim nabavite BEASTIE BOYS UTILITY DISK jer zaista vredi.

■**Haris Smajić**

Fontovi, slike, četkice

Za specijalni broj – nešto specijalno. Neka vas naslov ne zbuni. Doduše, sve to ima veze sa tekstom, međutim, tek ćete videti o čemu se radi. Prvo da vas upoznamo sa razlozima za objavljivanje ovog programa.

Pretpostavka za dobar intro su dobra muzika, neka lepa sličica i obavezno skrol. Solidnu sliku još nekako i možete da nacrtate u, recimo, Deluxe Paintu ali je velika muka ubaciti je u intro. Još teže ćete nacrtati font (pazite, fontovi u skrolovima nisu klasični, već su to u stvari slike čiji se delovi ubacuju u video RAM) tj. praktično nikako jer je to jedan od najnipavijih poslova na Amigi (a uz to verovatno i nemate dara za crtanje). Zato lepo, učitate naš program, časkom maznete nečiji font i za još kraće vreme ubacite ga u svoj intro. Zvuči moguće sve to vratiti na mesto. Uostalom ko je nepoverljiv, ima izvorni kod pred sobom pa nek uporedi ova dva programa i sve će mu biti jasno.

Princip rada

Program koji vam mi dajemo napisan je tako da će većina razumeti kako radi i uvideti da je vrlo jednostavno dodavati nove delove koda. Uostalom, već se spremaju nove verzije koje će biti u stanju da 'vade' i overscan slike kao i slike manje rezolucije od standardnih itd.



primamljivo. Kad smo već kod krađe neki će verovatno primetiti da sličan program već postoji. To je tačno. Zove se Memory Peeker' i možete ga naći na nekom od mnogobrojnih utility diskova. Međutim, taj program je prilično „neljubazan", drugo radi pod interaptom pa može da izazove neželjene događaje treće ne postoji način da legalno izađete iz programa jer on toliko stvari izmeni i uništi da je jednostavno ne-

Program prvo zabrani komunikaciju sa diskom, tastaturom i ostalim uređajima da se ne bi svako petljao u njegov posao. Zatim se sačuvaju sve sistemske adrese čije ćemo vrednosti promeniti i postaviti nove tako da ostane uključene samo jedna bit na ravan (2 boje) i rezolucija 640×256 i na interapt rutinu se vezuje kod koji je zadužen da obnavlja boje koordinate sprajta i postavlja orijentir za pronalaženje adre-

se To su sve pripremne radnje. Sada se program vrti u petlji i pritom ispituje kretanje miša, u skladu s njim prikazuje celokupan CHIP RAM Naravno, isključivo CHIP RAM jer video čip može da pristupi samo njemu. Sve vreme na ekranu je unutar sprajtova ispisana trenutna adresa video RAM-a. Moralo je u sprajtovima jer su jedino oni nezavisni od ostatka video memorije. Desnim dugmetom prebacujete iz više u nižu rezoluciju tj iz 640×256 u 320×256 Levim dugmetom se izlazi iz programa. Još nešto Kada tražite tačnu adresu koja se prikazuje sprajtovima gornja ivica fonta ili slike treba da se poklopi sa crnom prugom na vrhu ekrana. Ako se slučajno bude pojavila neparna adresa to je znak da niste dobro nacentrirali sliku (video memorija može da se nalazi na bilo kojoj adresi, ali parnoj!), pa pomerite miša još malo

One što ste našli možete snimiti na nekoliko načina. Najjednostavnije je iz C-Monitora, komandom

S name start end <CR>

Krajnju adresu nalazite isto kao i početnu s tim što sliku treba podesiti tako da u potpunosti izađe iz ekrana (naravno, na gore). Takođe, vrlo lako se izračunavaju visina i širina ukoliko se radi o fontu. Što se širine tiče, formula je

$$\text{širina} = \frac{A}{B}$$

$$\text{visina} = \frac{C - D}{E \times F}$$

A – rezolucija
B – broj slova u redu
C – end
D – start
E – broj bitnih ravni
F – broj redova slova

Nadamo se da će vam ovaj program pomoći pri izradi introa i da ćete sada mnogo lakše dovršavati ono što ste počeli, jer, uz pretpostavku da imate ideju, vremena, znanje, Sound Tracker i ovaj program, ostaje vam samo da napišete rutine za skrol i podesite boje i – intro je gotov.

Važno saopštenje

Ovaj program je zabranjen za maloletne i one koji idu u školu jer toliko olakšava teški programerski život da ćete pred sam kraj školske godine garantovano upropastiti ocene (iz ličnog iskustva)

```
        lea L02,a0
        adda.l #2,a0
        move.w $10,1(a0)
        lea icons,a0
        move.w $10,2(a0)
        move.l 4,a6
        jsr -132(a6)
        lea grafname,a1
        jsr -552(a6)
        move.l d0,a6
        move.l d0,grafbase
        move.l $32(a6),a0
        move.l a0,colptr
        move.w 122(a0),-(a7)
        move.w 126(a0),-(a7)
        move.b #$92,$40(a0)
        move.l #irut,$6c
        jsr L10
L01     move.b $dff00a,d0
        move.b $dff00b,d1
L02     btst #1,$dff0016
        bne ldug
        jsr sredi
ldug    btst #6,$bfe001
        bne.s mouse
        move.l colptr,a0
        adda.l #$7a,a0
        move.b #$a2,$14(a0)
        move.w (a7)+,4(a0)
        move.w (a7)+,(a0)
        move.l grafbase,a1
        move.l 4,a6
        jsr -138(a6)
        jsr -414(a6)
        move.l $01c0cd0,$6c
        rts
mouse   cmp.b $dff00a,d0
        beq.s jne
        jsr gordol
jne     cmp.b $dff00b,d1
        beq L02
levdes  blt.s levo
desno   move.l colptr,a0
        adda.l #$7a,a0
        move.w 4(a0),d4
        cmpi.w #$ffff,d4
        bne.s lab1
        jsr popgd
lab1    addi.l #1,d4
        move.w d4,4(a0)
        jsr L10
        bra L01
popgd   move.w (a0),d5
        addi.l #1,d5
        andi.w #7,d5
        move.w d5,(a0)
        rts
levo    move.l colptr,a0
        adda.l #$7a,a0
        move.w 4(a0),d4
        cmpi.w #0,d4
        bne.s lab2
        jsr pondl
lab2    subi.l #1,d4
        move.w d4,4(a0)
        jsr L10
        bra L01
pondl   move.w (a0),d5
        subi.l #1,d5
        andi.w #7,d5
        move.w d5,(a0)
        rts
gordol  bgt.s dole
gore    clr.l d3
        move.l colptr,a0
        move.b $a0,d3
        btst #7,$00(a0)
        beq.s slab
        move.b #$80,d3
slab    adda.l #$7a,a0
        move.w (a0),d6
        swap d6
        move.w 4(a0),d6
        sub.l d3,d6
        andi.l #$7ffff,d6
        move.w d6,4(a0)
        swap d6
        move.w d6,(a0)
        move.b $dff00a,d0
        jmp L10
dole    clr.l d3
        move.l colptr,a0
        move.b $a0,d3
        btst #7,$00(a0)
        beq.s slab
        move.b #$80,d3
slab    addi.l #$7a,a0
        move.w (a0),d6
        swap d6
        move.w 4(a0),d6
        add.l d3,d6
        andi.l #$7ffff,d6
        move.w d6,4(a0)
        swap d6
        move.w d6,(a0)
        move.b $dff00e,d0
        jmp L10
sredi   move.l colptr,a0
        btst #7,$00(a0)
        beq.s jesne
        rts
jesne   bchg #7,$00(a0)
        bset #12,$dff100
        bne jesne
        rts
irut    movem.l a0/d0,-(a7)
        move.l #sprgw,$dff120
        move.w #$0000,$dff140
        move.w #$0000,$dff142
        move.l colptr,a0
        move.w 1(a0),d0
        addq.b #1,d0
l11     cmp.b $dff006,d0
        bne.s l11
        move.w #$0000,$dff102
        move.w #$0000,$dff108
        addq.b #1,d0
l12     cmp.b $dff006,d0
        bne.s l12
        move.w #$0003,$dff180
        movem.l (a7)+,a0/d0
        jmp $fc0cc0
L10     movem.l a0-a2/d0-d2,-(a7)
        move.l colptr,a0
        move.w #7a(a0),d0
        swap d0
        move.w $7e(a0),d0
        lea strbuff,a0
        moveq #7,d1
a11     rol.l #4,d0
        move.l d0,d2
        and.b #$f,d0
        move.b d0,(a0)+
        move.l d2,d0
        dbf d1,a11
        lea strbuff,a1
        lea sprbuff,a2
        adda.l #5,a2
        clr.l d0
        clr.l d1
        moveq #4,d0
nov1    clr.l d0
        move.b (a1)+,d0
        lea font,a0
        asl.l #5,d0
        adda.l d0,a0
        moveq #15,d0
nov2    move.w (a0)+,(a1)
        adda.l #4,a1
        dbf d1,nov2
        dbf d0,nov1
        movem.l (a7)+,a0-a2/d0-d2
        rts

grafname dc.b 'graphics.library',0,0
grafbase dc.l 0
colptr   dc.l 0
strbuff  dc.l 0,0
sprgs    dc.l $40009021
sprbuff  dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
         dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
         dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
         dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
         dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
         dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
         dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
         dc.l 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

font     DC.L $3FF07FF0,$FFFCFFFC,$F0FCF1FC,$F3BCF73C
         DC.L $FE3CFC3C,$FFFCFFFC,$7FF03FF0,$00000000
         DC.L $0F001F00,$3F003F00,$0F000F00,$0F000F00
         DC.L $0F000F00,$FFF0FFF0,$FFF0FFF0,$00000000
         DC.L $FFF0FFF0,$FFFCFFFC,$003C00FC,$07F01FF0
         DC.L $3F007C00,$FFFCFFFC,$FFFCFFFC,$00000000
         DC.L $FFF0FFF0,$FFFCFFFC,$003C003C,$3FF03FF0
         DC.L $003C003C,$FFFCFFFC,$FFF0FFF0,$00000000
         DC.L $F000F000,$F000F000,$F0F0F0F0,$F0F0F0F0
         DC.L $FFFCFFFC,$FFFCFFFC,$00F000F0,$00000000
         DC.L $FFFCFFFC,$FFFCFFFC,$F000F000,$FFF0FFF0
         DC.L $00FC00FC,$FFFCFFFC,$FFF0FFF0,$00000000
         DC.L $3FFC7FFC,$FFFCFFFC,$F000F000,$FFF0FFF0
         DC.L $F03CF03C,$FFFCFFFC,$7FF03FF0,$00000000
         DC.L $FFFCFFFC,$FFFCFFFC,$00FC01FC,$03F007F0
         DC.L $0FE00FC0,$0FC00FC0,$0FC00FC0,$00000000
         DC.L $3FF07FF0,$FFFCFFFC,$F03CF03C,$3FF03FF0
         DC.L $F03CF03C,$FFFCFFFC,$7FF03FF0,$00000000
         DC.L $3FF07FF0,$FFFCFFFC,$F03CF03C,$7FFC3FFC
         DC.L $003C003C,$FFFCFFFC,$FFF0FFF0,$00000000
         DC.L $3FF07FF0,$FFFCFFFC,$F03CF03C,$F03CF03C
         DC.L $FFFCFFFC,$F03CF03C,$F03CF03C,$00000000
         DC.L $FFF0FFF0,$FFFCFFFC,$003C003C,$FFF0FFF0
         DC.L $F03CF03C,$FFFCFFFC,$FFF0FFF0,$00000000

         DC.L $3FF07FF0,$FFFCFFFC,$F03CF03C,$F000F000
         DC.L $F03CF03C,$FFFCFFFC,$7FF03FF0,$00000000
         DC.L $FFF0FFF0,$FFFCFFFC,$003C003C,$F03CF03C
         DC.L $F03CF03C,$FFFCFFFC,$FFF0FFF0,$00000000
         DC.L $3FFC7FFC,$FFFCFFFC,$F000F000,$FFFCFFFC
         DC.L $F000F000,$FFFCFFFC,$7FFC3FFC,$00000000
         DC.L $FFFCFFFC,$FFFCFFFC,$00000000,$FFF0FFF0
         DC.L $F000F000,$F000F000,$F000F000,$00000000
```

Darko Ilić

Commodore

FAVORIT je pripremio najnovije kompleta samo za vas i vaš C-64: April 1.2 i Maj 1.2 korisnički, kompletni, sigurna investicija. Dobar prevod. Moguća pretplata. **Veči Robert, Bostan 1 21235 Temerin, tel. 021/840-950.**

AMIGA, Commodore 64 Igre, uslužni programi, modem za C64 sa originalnim uputstvom. Programa snimanje memorijski na kvalitetnim disketama i kasetama. Besplatan katalog. **Tel. 011/586-669 (Mićol), Stanka Paunovića 48.**

YU–TEAM

C-64 Najnovije igre (Grand Prix, Superman Tehnocop...) i uslužni programi (foto Maker v.3.c, W.O.D. Amiga Paint...) na vašim i našim disketama. Katalog telefonom.

Жалан јоналић, ф.Харамам 35, 78000 Бањалука. Тел. 078/57 764.

COMMODORE 64 – I dalje posedujemo sve najnovije i najstarije igre i uslužne programe (disk i kasetofon). Prvi i jedini u Jugoslaviji posedujemo prevedeni Defender za disk (uskoro i Pirat i dr.). Najnoviji kompleti svakih 15 dana. Mogućnost pretplate. Besplatan katalog. **CROWNSOFT Krunoslav Budić, Ive Lole Ribara 152 55210 Vrpolje, tel. 055/39-090. Hamstersoft: Hrvoje Hrastović, Ive Lole Ribara 155 55210 Vrpolje, tel. 055/39-043.**



AMIGA/C64. Najnovije i starije igre (samo disk) prodajem. **Radovan Fijember, Klaićeva 44, Zagreb, tel. 041/572-355.**

BOSS SOFT

FOR TWO COMPUTERS
NEW STUFF FOR YOUR PLAY – MACHINE
CONTACT US

SPECTRUM	COMMODORE
Molnar Gezo	Anadolac Amir
Ive Lole Ribara 47/a	Velebitska 5
41000 ZAGREB	41000 ZAGREB
041/577 116.	041/573-228

BRANKO/ROČKO COMPANY! – Legende, hitovi 88 i najnovije igre 89 za vaš C-64! Komplet + kaseta – 15000! Naručite besplatan katalog! **Tel. 011/862-046 Rodoljub, ili 011/681 138 Branislav**

COMMODORE 64 Nudim vam najnovije igre. Usluga? Kvalitetna snimak vrhunski. Isporuka odmah po narudžbini. Pouzdanost i kvalitet? Proverite! Snimamo na novim C-60 kasetama. Programe možete naručiti u kompletu. Cena? Sitnica! 1 komplet je 20.000 din. (PTT + kaseta + igre + ostalo) i pojedinačno 1 igra je 400 din. (najmanje 25) + PTT + kaseta + ostalo na telefonu. 011/186-413. Najnovije igre, stare i prastare su kod nas! Želite Vaš! Zar cena nije sitnica prema onome šta nudim? Moguće su i druge kombinacije! **Tražite Ditera (posle 15 h)**

COMMODORE 64/128

NA DVA NARUČENA KOMPLETA DOBIJATE JEDAN BESPLATNO ! ! !

1. Avanture i/ili	8. Olimpijske igre	15. Šah na uputstvom
2. Rame komplet	9. Filmski hitovi	16. Avantine igre
3. Simulacije letenja	10. Grand film	17. Grafičko-muzički komplet
4. Ratne igre	11. Poslovni komplet	18. Najbolje igre za C-64
5. Sportske igre	12. Matematika	19. Dani komplet (2 igrača)
6. Sportske igre	13. Fudbalski jurš	20. Igre s Bruce Lee
7. Borilačke igre	14. Uslužni komplet	21. Najbolje igre juna 1-2

- Svaka kaseta sadrži Turbo 250, 1000 pokora, program za štelovanje glave, spisak programa i katalog.
- U svakom kompletu je od 25 do 60 programa. Rok isporuke je 3-4 dana.
- Cena jednog kompleta je 10.000 dinara i cena kasete + Ptt.

Pribović Branislav, Rade Vranješević 3/34, 11000 Beograd. ☎ 011/673-420

WILD SOFT – WILD SOFT – WILD SOFT C64/128

Poštovani kupci!

Nudimo vam najnovije programe na disketi i kaseti za C64. Kasetne programe, snimane memorijski, prodajemo mjesečno u dva (2) kompleta ili pojedinačno (899 din.).

Komplet = 15.000 din. + kaseta + PTT

Snimamo na visokokvalitetnim kasetama, a ako želite, snimamo i na vašim kasetama. Garantiramo da su u našim kompletima programi koji rade perfektno, da nema DEMO ili PREVIEW programa i da su igre najnovijeg datuma.

Tematske komplete **ne prodajemo**, ali po vašoj želji možemo ih napraviti za vas.

Komplet 33 i 34: Najnovije igre, koje će doći 2–5 dana prije izlaska ovog broja. Igre su najnovijeg datuma i 95% programa rade.

Komplet 32: Espionage (Grandslam), Tiger Warriors, Zage II, Bomb Fusion (odlično), X Eliminator (Hewsonova fantastična pucačina), Spy Hunter II, Darts, War in Middle Earth 1–10 (fantastična mješavina avanture i strategijske igre), Golf Master itd.

Komplet 31: Skate Crazy 1–2 (pravi nasljednik "Skate or Die" a), Little Hat's Maze, Purple Heart + + (pucačina i pol), DNA Warrior + +, Wec Le Mans (Ocean, fantastična trka formule 1), Ace 1088, California Pro Golf 1–4 (bolje od leaderboarda), Waho, Superfoot itd.

Prodajemo i stare mjesečne komplete:

Komplet 30: Microdot, U Soccer Simulator 1–4 (fantastično), Led Storm (Gol kao "Spy Hunter" – samo bolje), Starball, Emilio Butragueno Football, Trump Castle 1–4, Street Warriors, Down At Throle, R-Type 1–4 itd.

Komplet 29: Green Valley 1–2, Exploding Fist + (nastavak legendarne igre, odlično!), Star Ray (sa Amige), Boomerang, Scuba Kidz, Mike Gunner, Majik, First Australian Hero, Dragon Ninja 1–3 (super tučnjava, 6 nivoa) itd.

Komplet 28: Space Racer, Robocop 1–3 (po filmu, odlično), Ghost Hunters, Stuntman Simulator, Tiger Road 1–4 (sa automata), Hellfire Attack, Total Eclipse, Superman 1–6, Turbo Girl, Rambo III 1–3 itd.

Komplet 27: Power Play Hockey, Meganova 1–3, Menace (fantastična pucačina sa Amige), Circus Games 1–4, Jet Bike Simulator 1–3, Techno Cop 1–2, Munsters (po seriji), Grand Prix Circuit 1–6, itd.

Do izlaska broja imaćemo nekoliko atraktivnih kaseta originala, a to su **Dark Fusion, Led Storm, Saline, Mickey Mouse, Last Duel, Operation Wolf, Basket Master, Blasteroids, Double Dragon itd.**

Cijena prve kopije je 12.000 dinara + kaseta + PTT

Za disk imamo Pro Soccer Simulator (1D), Thunderblade (1D), One on One II (1D), Pink Panther (1D), Uninvited (2D), Neuromancer (4D), F 16 Combat Pilot (5D), Risk (1d) i puno drugih noviteta.

Uvjerite se u našu kvalitetu i nazovite nas na

Janko Dorijan and T.T. Marulićeva 7/2 52220 Labin (Istra). Tel. 052/854-679

C-64/128 PIRAT AMATER, početnici. Mogućnost pretplate, memorijski snimak, uslužni programi, najnovije igre, štampani dodatak, iznenađenja. Katalog besplatan. **Svetomar Risteski, 96000 Ohrid, Jane Sandanski 32/5, III kat, tel. 096/23-216.**

MODULI ZA C-64 SA SADRŽAJEM PO ŽELJI

Izrađujemo nove i vršimo ponovo programiranje starih sa obaveznom ugrađenom podnožja za eprom, na novoj ili staroj ploči, čime je omogućeno ponovno programiranje. **Tel. 011/180-787 Saša (od 17–20), ili tel. 076/43 505, Zoran.**

COMMODORE 128 + disk 1571 sa literaturom prodajem. **Tel. 011/402 282.**

ZOOM SOFT C-64/128 ZA KASETU

Najnoviji i najveći svetski hitovi. U kompletima ili pojedinačno.

Z-22: Laser Squad 1–4 (izvrsno), Dan Cooper Action Ball, Raffel, Human K. Machine 1–5, Shao Warrior... **Z-21:** ACE 2088, Majik, Eliminator (Hewson), F 14 Tomcat, Stormy, Mr Paradroid...

Svaki komplet sadrži 30-ak najnovijih igara. Programi koji su za ostale novitet! za nas su prošlost. Navy Moves 1–2, Y's Revenge, Quantum... Dok ovo čitate pripremljen je najnoviji komplet (Z23) koji sadrži najbolje trik prinight programe. Cena kompleta + kaseta + PTT = 20.000 din. Pojedinačno 1000 din. Programe snimamo memorijski uz proveru.

Tel: 012/81-336 (Dragan).

BGS vam nudi sve za vaš C-64 uz maksimalan kvalitet i pristupačne cene. Svakog meseca najnovije igre u kompletima ili pojedinačno. Pored toga imamo i tematske komplete i veliki broj uslužnih programa. Cena jednog kompleta sa kasetom je 15.000 dinara, a pojedinačno 500 dinara. Snimci su memorijski i garantovano bez LOAD ERROR-a. **Zoran Gornas, tel. 011/774-389 ili Boris 011/776-379.**

DEUS

Najnoviji programi za C-64 u kompletima: K13: Team Sports 1-5, Human Killing Machine, War Bringer 4-6, Target Renegade 3 (1-3). K14: Butcher Hill, Last Duel 1-6, Ghostbusters 2 (1-2), Navy Moves 1-2, Dark Fusion, Adventure pinball... K15,K16: Sadrže po 30-35 najnovijih programa. K3: Sve igre opisane u ovom broju.
U kompletu se nalazi 30-35 igara koje su memorijski snimane na potpuno novim kasetama, tako da nema mogućnosti da komplet dobijete na prebrisanoj kaseti nekog festivala ili neke folk zvezde. 1 komplet + kaseta + PTT = 23.000 din. Svaki sledeći komplet po 20.000 din. Tel. 012/693-609.

AMIGA - najnoviji programi, igre i uslužni, prazne diskete 3,5. **Tel. 011/585-541.**

NAJNOVIJE igre za C64 po povoljnoj ceni. Komplet + kaseta = 15.000 din. Tel. 011/199-982.

KOMODORCI! Najnovije i one malo starije programe na kaseti i disketu možete dobiti istog dana kod M&S Softa. Garantovani snimak i brza isporuka. Katalog je besplatan. Kaseta igra je 1000 dinara, a na disku jedna strana 25000 dinara.
M&S Soft, III Bulevar 130/191 11070 Novi Beograd, tel. 011/146-744.

COMMODORE 64: Najnovije igre! K13 Movie Monsters 1-5 Winter Holidays, Tiger Warriors, NAVY Seal 1-4, Hombre, LSS Bomb Fusion, Dreadnought Crown City Star Trek III, Middle Earth. K14 Programi koji su stigli do izlaska specijala. Cena kompleta je 7.000 + kaseta + PTT Katalog besplatan, 100% memorijski snimak. **Vlada Tomas**, Fruškogorska 35 22240 **Šid, tel. 022/714-898**

NA PRODAJU Commodore 64, kasetofon, joystick, transformator, modul reset interfejs, kablovi, bogata literatura, 10 C60 punih i upotrebljenih programa. **Tel. 0608/31-420.**

```
AMIGA-ATOMIC TEAM najnovija programa,katalog,saveti,
isporuka odmah,povoljne cene' Padanska ewela 1619/1
11213 Beograd tel. 011/769-241'
```

TIRANT - 022/51-766
Super! 17 Intro Makera, Intro Cracker, Compressor, Monitor 64 + kaseta + PTT (samo) 30.000 din! **THE BEST!**

amiga
PROGRAMI I UPUTSTVA
NAJNIŽE CENE SPISAK
BESPLATAN
MILIĆEVIĆ DEJAN
27 MART 28 24/ VIII
11000 BEOGRAD TEL:
011/332-875,777-309

ARS SOFT C-64/128
NAJBOLJA I KOMPLETNA PONUDA
500 KASETNIH IGARA
DISK IGRE
DISKETNI I KASETNI USLUŽNI
KOMPLET BASETNIH USLUŽNIH PRG.
KOMPLET ZA POČETNIKE
UPDATE
JOYSTIK QUICK SHOT II KEMPSTON
JAVITE SE PIŠITE, DOĐITE.
A.R.S SOFT
TRAŠU BULEVAR 34/52
11070 NOVI BEOGRAD

COMMODORE 64/128 Disk/Kaseta. Sve igre koje sta oduvek želeli da imate a kod drugih niste mogli da nađete možete kupiti kod mene. Uslužni programi sa uputstvima ORIGINALI. Pomoć početnicima. Tel. 011/437-371.

KARABURMA C 64 SOFT Mini normal i maxi kompleti! Odgovarajući broj programa za odgovarajuću cenu! Memorijski snimljene kasete. Najnoviji, menadžerski, strateški, akcioni, ratni, borilački, horizontalni i muzički, neobični sportovi, dueli, pucački i svemirski trikovi i simulacije, šahovi i mnoga, legendarni, erotski porno i sportski kompleti za programom za štelovanje, štampanim katalogom i uobičajenim uputstvima. Rose Kiković, Marijane Gregoran 27 11000 Beograd, tel. 011/785-490.

C-64, PC-128 CP/M
Veliki broj igara i uslužnih programa, samo na disku, prodajemo po najnižim cenama. Katalog besplatan.
(Willow Pirateart, Star Trek, Action Service, Graphic Booster 128)
Tel. 054/731 704 Šević Saša, B. Radičevića 78, ili Hegediš Andrej, Banovačka 26, 54570 Podravska Slatina.

COMMODORE 64/128
NAJNOVIJE IGRE

KOMPLET 91
1. BUCHER HILL
2. SAS COMBAT SIM.
3. DARK FUSION
4. ARTAX + +
5. FUTB. MANAGER II EXP
6. TOKIO RACE
7. SOCCER QUEST
8. ACTION FIGHTER
9. INDUS VALLEY
10. REAL GHOSTBUSTER 2
11. REAL GHOSTBUSTER/2PL
12. CHARLIES
13. ADV PINBALL
14. NAVY MOVES 1
15. NAVY MOVES 2
16. MEGA BLOB + +
17. ZAMZARA + +
18. OPERAT HORMUZ + +
19. DISCOVERY + +
20. DEATH DEALER
21. BLASTEROIDS + +
22. MEGA HAWK 100%
23. LAST DUEL 1
24. LAST DUEL 2
25. LAST DUEL 3
26. LAST DUEL 4
27. LAST DUEL 5
28. LAST DUEL 6
29. LT SURVIVOR + +
30. WARRIOR
31. LAST 6.99'
32. CATCH' IT

KOMPLET 80-
1. FIRE ZONE
2. DARTS
3. SIM CITY
4. CHESTER FIELD 1
5. CHESTER FIELD 2
6. JAWELS
7. 4th INSHES II
8. LASER SQUAD 2
9. TARGET RENEGADE III/1
10. TARGET RENEGADE III/2
11. TARGET RENEGADE III/2
12. TARGET RENEGADE III/4
13. THE DEEP SPACE
14. ESPIONAGE
15. TITAN
16. WINTER HOLLYDAY
17. GOLF MASTER
18. TYGAR WARRIOR
19. ELIMINATOR
20. DEAD NOUGHT
21. OPERATION GOODZILA
22. OPERATION LOCH NESS
23. OPERATION MOBY DICK
24. OPERATION KING KONG
25. STALINGRAD
26. MEGA STARRAY
27. SPY HUNTER II
28. COBRA
29. CALCULATOR
30. BOMB FUSION
31. EDISON
32. VIDEO CLASS

KOMPLET 80-
1. TEAM SPORTS 1
2. TEAM SPORTS 2
3. TEAM SPORTS 3
4. TEAM SPORTS 4
5. TEAM SPORTS 5
6. SHANGAY WARRIORS
7. DAN COOPER
8. HUMAN KILLING
9. TARGET RENEGADE III + + 1/NOVI
10. TARGET RENEGADE III + + 2
11. TARGET RENEGADE III + + 3
12. LEAGUE CHALL./FOOTB. MANAGER
13. POGOTRON
14. N EARTH
15. GOOD WOOD BATT
16. ASGARD
17. LASER SQUAD
18. RUN FOR THE GAUNTLET 1
19. RUN FOR THE GAUNTLET 2
20. RUN FOR THE GAUNTLET 3
21. RUN FOR THE GAUNTLET 4
22. RUN FOR THE GAUNTLET 5
23. RUN FOR THE GAUNTLET 6
24. SUPER SHAKE SIM.
25. RICHOSET
26. RAFFERL
27. WAR BRINGER 1
28. WAR BRINGER 2
29. WAR BRINGER 3
30. WAR BRINGER 4
31. KOKO II
32. ST' ANDREWS GOLF II

TEMATSKI KOMPLETI
- NAJBOLJE IGRE ZA C-64
- SVEMIRSKI KOMPLET
- AKCIONI KOMPLET
- AUTO MOTO KOMPLET
- BORILAČKI KOMPLET
- SIMULACIJE LETENJA
- SPORTSKI KOMPLET
- DUEL KOMPLET
- KORISNIČKI KOMPLET
- OBRAZOVNI KOMPLET
- engleski jez./matematika
- RATNI KOMPLET
- NAJBOLJE IGRE 1988.
- PORNO KOMPLET

KABL C64-TV, CENA 45.000 DIN + PTT

KASETOFON ZA C64/128, NOVO!

JOYSTICK QUICKSHOT 2, NOVO!

UDRUŽILAC - ANTENA I VAŠ RAČUNAR STALNO SPOJENI NA TV CENA 50.000 + PTT

CENTRONIKS KABL ZA POVEZIVANJE C64 I ŠTAMPAČA EPSON P80 I SLIČNIH. CENA 160.000 DIN + PTT.

Svaki komplet sadrži i TURBO 250 program za štelovanje glave kasetofona i spisak igara. Kompleti su snimljeni na novim i kvalitetnim kasetama. 1 komplet + kaseta = 20.000 din. + PTT troškovi.

JAGLICA DRAGAN, JURIJA GAGARINA 158/19, 11070 NOVI BEOGRAD, TEL. 011/156-445 (OD 10 DO 19h).



TYRANT
We are the BEST
fuck the rest!!
TYRANT
KOMPLET 22
KOMPLET 23
Svaki komplet sadrži 35-40
najnovijih i najboljih ditova za Vaš C 64!
Komplet igara sa kasetom i poštarinom 25 000 d
NARUČITE OD NAS NEĆETE ZAŽALITI !!!
011/195-510 HALO, SMAJIĆ

Pirat №1 **SPECTRUMOVCI** Pirat №1

SVE NA JEDNOM MESTU !!! KOMPLET 9000 DINARA,POJEDINACNO 1000 DIN.PROGRAM !!! ROK ISPORUKE 24 CASA.
Komplet "SPECIJALAC 5": IGRE II OVOG SPECIJALNOG IZDANJA !!!
Komplet 107:14 najnovijih iznenadjenja !!! PROVERITE !!!
Komplet 106:STORMLORD(NEWSONT,E.FIST+,INT.RUGBY SIM.,PRO SKATE...
Komplet 105:HELLFIRE,MOTOR MASACRE,VAMPIRE'S EMPIRE,WAR IN MIDLE...
Komplet 104:BATMAN 2,SKATEBALL,ROBOTSCAPE,S.IMAGE,RATURA,REX...
Komplet 103:RETURN OF JEDY,TIGER ROAD,4 x 4 OFF,PACMANIA,R.PINBAL...
Komplet 102:RAMBO 3,DOUBLE DRAGON,R TYPE,PARIS DAKAR,SKATE CR 2...
Komplet 101:AFTER BURNER,AIRBORNE RANGER,NAVY MOVES,ROY OF ROVERS...
Komplet 100:VIRUS,SABRINA,LIVE & LET DIE,TYPHOON,WEELS,HOT SHOT...
Komplet 99:WINTER EDITION,G LINIKER S.SKILLS,CHICAGOS 30...
Komplet 98:SUMMER GAMES 2,TOMCAT,PSYCHO PIG,PETER S.INT.FOOTBALL...
Komplet 97:OPERATION WOLF,SUPER SPORTS,SKATEBOARD KIDZ,TITANIC...
Komplet 96:CYBERNOID 2,FOX BACK,GP ASFAR,JOE BLADE 2,FLIPER 88...
Komplet 95:LAST NINJA 2,MOTORBIKE MADNESS,GUER.WAR,FURY,DELFOX...
Komplet 94:D.THOMPSON OLY.C.,MEGANOVA,ALIEN SYNDROME,STOCK CAR...
Sortirani kompleti:AUTO MOTO TRKE,AVANTURE,BORILACKE VESTINE,RATNE IGRE 1,2,SIMULACIJE LETENJA 1,2,SPORTSKE SIMULACIJE 1,2,ZABAVNE I DRUSTVENE IGRE...
Kompleti :USLUZNI 1,2,3,4,5,6,7 sa oko 200 odabranih programa.
PREDRAG DJENADIC,O.Karaklajica 33,14220 LAZAREVAC,tel:011/811-208

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

B.S.S. vam nudi najnovije i najbolje igre i uslužne programe na kaseti, 3" ili 5.25" disketi. Programe prodajemo pojedinačno. Kvalitet snimka je zagarantovan, a spisak programa je besplatan. Naručite još danas !!!

MILOS GLEDIĆ
OML. BRIGADA 47
11000 BEOGRAD, 011/159-156

JAGODIĆ NIKOLA
J. BJELICA 35
11000 BEOGRAD; 011/466-895

Ferrari

SPEKTRUMOVCI!!!
POSEBNA MOGUĆNOST:
12 igara po vašem izboru + kvalitetna kaseta + PTT + Screen slične = 20.000 dinara.
Pored toga nudimo vam veliki broj kompleta sa najnovijim i starijim igrama. Vrhunski snimak, brza isporuka. Besplatan katalog.
Miloš Mitrović, Braće Jerković 123/21, 11040 Beograd, tel. 011/463-781.

POKLANJAM KOMPLET SVET IGARA BR. 5
svakome ko mi se, po izlasku ovog specijalca javi u roku od 10 dana. Zašto? Zato da biste se uverili u vrhunski kvalitet snimka dobijenog direktno iz Spectruma na troglavom "Denon" desk-u. Jedino plaćate PTT i kasetu C-60, po ceni kao u prodavnici. Šima, 021/363-714.

DUGASOFT
SPECTRUM 48/128K
NAJNOVIJI,NAJSTARIJI PROGRAMI I
U KOMPLETINA I POJEDINACNO
VELIKI IZBOR TEMATSKIH KOMPLETA
/HOROR,ZABAVA,SPORT,AKCIJE
SVEMIR,STRATEGIJE,ARKADE/
NEBOJSA ILIC
21000 NOVI SAD
STERIJINA 17
021/330-237

JUMBO
COMPUTER CLUB - COMMODORE 64

KOMPLET 50: SOCCER QUEST, REAL GHOSBUSTERS (2 PROG.), ADV.PINBALL, NAVY MOVES (2 prog.), OPERAT. HORMUZ++, DISCOVERY, LAST DUEL (6 programa), CHESTER FILD (2 prog.), 4TH INCHES II
I JOS 20-AK ODLICNIH PROGRAMA

KOMPLET 49: TEAM SPORTS (5 programa), HUMAN KILLING MASHINE, TARGET RENEGADE 3 (3 programa), RUN FOR GAUNTLET (6 programa), SUPER SNAKE SIMULATOR, WAR BRINGER (6 programa), ST. ANDRES GOLF 2, KOKO 2, RAFFEL...
I JOS 20-AK ODLIČNIH PROGRAMA

KOMPLET 48: THE DEEP SPACE, TITAN+++, WINTER HOLLIDEY, TYGER WARRIOR, ELIMINATOR, OPERATION K.KONG, OPERAT GODZILA, STALINGRAD, TR S (program sa AMIGE!!!), FINAL ASSULT (3 programa), EDISON PRINT, OPERATION MOBI DICK...
I JOŠ 20-AK ODLIČNIH PROGRAMA

PROGRAMI ZA DISK:
IGRE: BUTCHER HILL (1D), GAS COMBAT SIM. (1D), TIM SPORTS (2D), R. GHOUST BUSTERS 2 (1D), TARGET RENEGADE X (1D)...
USLUŽNI: GEOS V2.0 (20 strana diskete), DIGI TEST (1D), EDISON PRINT (1D), MUPPETS PRINT (2D), MARGOS SUPER P (2D)...

CENA: I KOMPLET (oko 40 igara) SA NOVOM KASETOM (C-60 FX)=24 900 din. POJEDINACNO IG 1500 din. I STRANA DISKETE = 4000 din.

ADRESA: DORDE NEDELJKOVIC
ul.CRVENIH HRASTOVA 6/17 - 11030 BEOGRAD
ZA KOMPLETE I DISK PROGRAME DORDE tel.011/504-360
KOMPLETI PEDJA tel.011/518-352

Spectrumovci PAŽNJA
od sada se
KERMIT SOFT
nalazi na novoj adresi.
Branko i Mirko Jerković
Đorđa Stanojevića 36/13-2
11000 Beograd
tel. 011/542-170

SEIKOSHA printer za Spectrum, Epson P-40. Tel. 054/120-782.

POPRAVLJAM kontakte na džojstiku za pucanje i za pravac kvalitetnim delovima. Zvati posle 16 h, tel. 012/61-20

ATARI ST Razmenjujem programe i literaturu. Nenad Davidović, G. Jovanova 14 Beograd, tel. 630-373.

VCC
Valjevo's Computer Club
Nabavka programa za C64. ... Human Killing Machine, International Team Sports, ... F-14 Tom Cat ... Gordon's Printer ... katalog. ... 14000 Valjevo, tel. ...

Razno

CPC 464 Kompleti uslužnih programa COPY kompleti, piratski, DEMO. Ivan, 016/43-718.

Uređuje Aleksander Veljković

Proleće amigovskih želja

Poslednjih meseci stiglo je dosta programa pri čemu je žanrovska uravnoteženost veća nego ikad. Pa ipak, ostalo je puno neispunjenih želja, pogotovu za one koji su ranije imali Spectrum ili Commodore, i koji se sa setom prisećaju nekih programa (kada li ćemo na Amigi dobiti Knight Lore?)



CHUCKIE EGG 2

Pick & Choose do sada nepoznata softverska kuća, očigledno je se sada naša jedina nada kada je reč o konverzijama dobrih, starih igara. Prošlo je jedva 2–3 meseca od pojave prvog dela ove igre, a i nastavak je već prerađen. Možda su i previše žurili verovatno nisu testirali igru, tako da ovo što je stiglo do nas izgleda nije moguće proći (jedan nevidljivi jež viške u jednoj od soba). Stvarno šteta – baš sam bio radoznao da vidim kako izgleda fabrički vozić na Amigi.

AMIGOMETAR 87%
(ako zanemarimo bag)

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Malo nezgrapan naziv najčešće se skraćuje u ISS i krije neobično pametno napravljenu igru, koju većina igrača, ne shvatajući šta treba da rade, proglašava glupom: očigledan znak odumiranja moždanog tkiva usled preterane konzumacije prostih igara.

Igra se, naime odvija u trodimenzionalnom prostoru sasvim zadovoljavajuće grafičke izrade i prijatnih boja, vi vodite kuglu, nešto složenije konstruisanu od one u već legendarnoj Spectrumovoj igri Spindizzy. Kretanje je na prvi pogled komplikovano i podleže svim zakonima fizike prevashodno inerciji. Prostor u kojem rešavate stanoviti problem jesu 4 table raspoređene jedna ispod druge (odnosno četvrta ispod treće, a druga iznad...) Na njima postoji mnoštvo objekata u prvom trenutku nerazumljivih, koji će vam ubrzo postati vrlo logični. Sada vam ih neću pojedinačno opisivati i objašnjavati njihovu ulogu u igri jer ako budete bar malo strpljivi, program će vam sam pokazati demo-slike uz objašnjenja. Cilj igre je daleko jednostavniji nego što na prvi pogled izgleda. na svakom nivou treba stići do izlaza obeleženog sa E. Pre ulaska na nivo dobijete mapu njegove 4 „table", na kojima treba 4 skladišta municije tako da rasporedite da vam budu od što veće koristi na putu do izlaza. Na prvom nivou postoji samo jedan problem koji vam može izgledati kao teška misterija: sa druge na treću tablu može se preći samo kroz rupe okružene raspucalim poljima sa svih strana, a vi kroz njih propadate. Nije stvar u veličini kugle, što se u prvi mah može pomisliti, već u težini: u donjem desnom uglu imate pokazatelj težine izražene sa tri različita prečnika kugle. Da biste prešli raspucala polja potrebno je da vam težina bude malo ili srednje, što najčešće nije slučaj kada se nađete u blizini prve rupe na drugoj tabli. Rešenje je jednostavno: polja H vam povećavaju težinu, a polja L je smanjuju. Pronađite polje L, a onda izbegavajte da pređete preko nekog H polja pravo u rupu. Kada ovo rešite, dalji problemi će se rešavati rutinski.



Igra će vas držati neko vreme i stići ćete bar na 3–4 nivo. Pošto nema konkurencije u ovom, na Amigi do sada slabo načetom žanru (terانje kugle kroz 3D prostor), sem legendarnog i neprevaziđenog Marble Madness-a, moraću neizostavno da je preporučim. A i da ima konkurencije, verovatno bi još uvek bila u vrhu žanra.

AMIGOMETAR 85%

MALI OGLASI

PRODAJEM nov hard disk ST225 i kolor grafičku kartu za IBM PC. Tel. 011/403-148.

PC SERVICE ...





STEVE DAVIS SNOOKER

Pošto Steve Davis-a već svi znamo sa trećeg programa sa prenosa EuroSporta red je i da naučimo da igramo bilijar kao on. Ako ste zasokoljeni time što ste Mastertronic-ov POOL pobeđivali u svako doba, čak i u polubunovnom stanju, posle prve partije protiv Štiv Dejvisa bićete kao pokisli i znaćete gde vam je pravo mesto. Nivoa težine ima 5, najviši je naravno SD, ali i NOVICE (što na engleskom znači početnik) mučiće vas danima. Imaćete utisak da su rupe neverovatno mala. Bez obzira, moraćete programu da skinete kapu na realističnosti i vrhunskoj izradi. Nudi vam se i čitavo bogatstvo opcija. 6 igara na bilijarskom stolu, čak i karambol (bilijar bez rupa).

Grafika nije ništa posebna, tek nešto bogatija od Spectrumove u istoimenom programu, mada morate priznati: ni pravi bilijarski sto nije ništa posebno grafički urađen. Ljubitelji bilijara, navalite u najbližu radnju!

AMIGOMETAR 86%



SPACE HARRIER

Nakon debakla sa Afterburner-om čija je konverzija tako grozno urađena da bi autora trebalo strpati u zatvor, ljudi iz Sege su odlučili da više ne rizikuju i da konverzije prave sami. Rezultat te napredne ideje je Space Harrier, program čija Amiga verzija, kao i Super Hang-On, jedva da se razlikuje od automata.

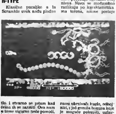
Besprekorna grafika sa nijansama neba koje jasno razlikuju Amigu od C-64, korektna muzika, i zapanjujuća brzina kojom se sve odvija u trodimenzionalnom prostoru, obavezuju vas da se makar neko vreme pozabavite ovim programom, čak i ako vam taj tip igre ne leži najbolje.

Šta se radi? Trčite ili letite dok objekti na zemlji ili u vazduhu brzo promiču (zašto li mi to liči na Spectrumov Deathchase?), dajući vam odličnu šansu da, ako nemate brze reflekse, izgubite koji život. Da biste ih gubili malo brže, tu su i razni leteći tanjiri i druge amorfne mase, koje ne štede municiju kada treba zasipati nebo pred vama. Finale svakog nivoa je neka ala koja, takođe bljuje vatru u neizmernim količinama, od koje treba biti pametniji da bi se prešlo u sledeći. Relativno lako.

AMIGOMETAR 93%

R-TYPE

Klasične pucaljke a la Scramble uvek nađu plodno



tlo, i stvarno se pitam kad ćemo ih se zasititi. Ova nam u tome sigurno neće pomoći, jer je isuviše dobra. Oni koji su pre imali Katakis, primetiće da je sličnost velika. Pošto je R-Type igra s automata, a Katakis prva takva na Amigi, tu je prisutno ono klasično pitanje – šta je starije, kokoška ili jaje? Za mene je R-Type samo nešto bolja varijanta Katakisa, koja za pucače ide pod obavezno.

AMIGOMETAR. 85%

BALLISTIX

Psygnosis u poslednje vreme ubrzano izbacuje igre, i postaje jedna od vodećih firmi, ne samo po kvalitetu, već i po količini. Ballistix je očigledno inspirisao svojevremeno vrlo uspešnim Speedball-om Bitmap Brothers-a, čak i grafički veoma podseća. Uz briljantne uvodne skrinove karakteristične za Psygnosis dobili smo jednu igru koja je ipak lakša od prethodne, i poseduje agroman broj nivoa. Nivoi se međusobno razlikuju po karakteristikama terena, naime postoje razni ubrzivači kugle, odbojnici, i još gomila bonusa koje je moguće pokupiti, uglavnom u sopstvenu korist. Igra se značajno razlikuje u zavisnosti da li se igra sa dva ili jednim igračem, ako igrate sami protiv kompjutera, umesto da i kompjuter ima strelicu koja bljuje loptice, on se koristi nevidljivom potisnom silom koja polako gura kuglu prema vašem golu.

Vrhunska izrada karakteristična za sve igre ove fir- ▷

me, i još nepotrošena ideja, doneli su nam odličnu igru loptanja na onome svetu, koja vam već i na ovom može doneti puno radosti.

AMIGOMETAR 62%

EMERALD MINE 1, 2...

Zaista je čudno što ove igre nikada ni Amigi nisu pomenute kao da se sva euforija oko Boulder Dash a i 2, 3.. završila već na Comodoreu i Spectrumu. A Emerald Mine je upravo to. Amigina najbolja verzija Boulder Dash a On je i više od toga, jer je bogatiji elementima a problemi su tako genijalno zamišljeni, da značajno nadmašuje svoj slavni uzor. Ako dodamo još i hiper-glatki skrol onda je verovatno svima jasno da ima ljudi koji na sve Amigine igre troše grdne sate i ceurone.

Počelo je od EM 1, koji je naprečac osvojio BD svet. Ključni element u ovom nizu je EM 2, vrlo raskošno urađen, na 2 diskete poseduje i editor za nivoe tako da je upravo on taj koji će jednog dana omogućiti stvaranje Emerald Mine-a 16 ili 35 Za sada smo stigli do 4 Među tim dvojka je originalno konfigurisana sa upotrebu sa 2 drajva, i nisam siguran da se može konfigurisati za 1 Dovoljno nam je, u stvari, da nabavite samo jedan od ovih, za početak, jer svaki poseduje čak 101 nivo! To znači da vam je trenutno na raspolaganju 494 nivoa od kojih boli glava. To ukoliko ne pominjemo specijalne nivoe za 2 igrača A igrati ovu igru udvoje posebna je priča. Igrate sa 2 džojstika istovremeno, pri čemu jedan drugom pomažete da biste zajednički rešili problem Mora postojati savršena koordinacija misli između vas dvojice (ili dvoje) jer nije prijatno kad svaki vuče na svoju stranu, a ekran se ne da razvući Ovo je svakako do sad najpametnije urađena igra za dva igrača.

Ako ste nekad jako voleli Boulder Dash bilo da igrate u dvoje ili sami Emerald Mine predstavljaće vaš prelazak u profesionalce

AMIGOMETAR 95%

TRACK SUIT MANAGER

Ovo je, bez sumnje, najrealnije urađen fudbalski menadžer do sada. Ukoliko zanemarimo skicu terena koju dobijete u toku igre, program je bez grafike, ali bez obzira na sve omogućuje vam da pratite meč sa stoprocentnom vernošću, da imate potpun uvid u učinak pojedinih igrača, i da kontrolišete igru sa klupe u maksimalnoj mogućoj meri

Vi ste, u stvari, selektor reprezentacije one koju sami odaberete. Povlašćeni ste jedino ako ste Englez onda dobijate spisak 100 najboljih engleskih igrača, od kojih treba da sastavite optimalan tip. Ako ste recimo Jugosloven od 30 do 100 igrača treba uneti ponaosob. Treba se setiti i 30, a kamoli 100 fudbalera! Kada ste jednom sastavili tim naći ćete se u kvalifikacijama za svetsko prvenstvo, u slučajno sastavljenoj grupi U pripremnom periodu možete da igrate trening utakmice da biste proverili tim kao i da posmatrate utakmice drugih reprezentacija, ili da šaljete špijune da snimaju njihovu igru Tako ćete maksimalno pripremljeni dočekati prvu utakmicu kvalifikacija. Ako sastavite, u tom trenutku, najbolju jedanaestorku koja najviše odgovara protivniku, odaberete najbolju taktiku, pa opet izgubite to znači ili da batalite posao selektora jer nije za vas ili da ste naletel na neku od reprezentacija koja će se plasirati u završnicu.

Ako vam krene igraćete danima Uz malo sreće i punno pameti, možda budete bolji selektor od Osima.

AMIGOMETAR: 81%

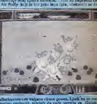


RAZOČARANJE

AFTERBURNER

Možda je malo kasno da vas tek sada, posle nekoliko meseci, upozoravam na ovaj programerski promašaj, ali to ipak treba učiniti, da ne pomislite da su sve igre na Amigi dobre, i da zaslužuju preko 80%.

Dakle, Sega je učinila životnu grešku, i dala Activisionu da prerađuje ovaj njihov automat. Pošto su napravili Gee Bee Air Rally, koji je bio jako lepa igra, očekivalo se da i



sa Afterburner-om valjano obave posao. Ljudi su se onda verovatno prebacili misleći da rade verziju za „Galaksiju", i ruinirali inače odličnu igru Da nesreća bude veća, umesto da je bace u đubre i rade ponovo, pustili su je u prodajnu mrežu! Zato ako ste i sami prevareni od strane nekog pirata, koji je progutao knedlu i snimio vam ovo !?, upropastivši vam pritom čitave 2 diskete, tražite da vam vrati pare

AMIGOMETAR 30%


KOMPJUTERA


SVET KOMPJUTERA
ROBOCOP
ocean